平成3年11月10日発行(毎月1回10日発行)第5巻第11号 MSXはアスキーの商標です。

地域	店名	電話	
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850	
	デンコードーDaC琴似店 1F	(011)614-2101	★
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590	
青森	デンコードー青森本店	(0177)23-2356	
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772	
秋田	デンコードー秋田駅前本店	(0188)34-3151	
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290	
	デンコードーDaC仙台東口店	(022)291-4744	
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591	
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001	
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011	
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513	
	DaC平店	(0246)21-8585	
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222	
新潟	PIC	(025)243-5135	
	PICこばり店	(025)233-5791	
上越	ビデオトピアコスモス	(0255)25-5867	
柏崎	パソトピアコスモス柏崎店 2F	(0257)21-2503	★
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970	
	丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033	
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002	
前橋	パソコンランド21 前橋店	(0272)21-2721	
高崎	パソコンランド21 高崎店	(0273)26-5221	
太田	パソコンランド21 太田店	(0276)45-0721	
桐生	パソコンランド21 桐生店	(0277)45-2721	
伊勢崎	パソコンランド21 伊勢崎店	(0270)21-3121	★
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102	
つくば	ミドリ電気館	(0298)55-3715	
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147	
川越	サン家電川越本店	(0492)44-5461	
春日部	ラオックス春日部東店	(048)761-9171	★
所沢	サン家電所沢店 2F	(0429)39-5117	
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131	
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 4F)	(0472)27-5318	
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261	
市原	ラオックス市原店 2F	(0436)21-5331	★
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)3255-4911	
	ミナミ電気館 4F	(03)3255-4040	
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267	
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)3251-1464	
	サトームセン本店 5F	(03)3253-5879	
	CVA秋葉原 2F	(03)3258-3711	
	コム本店	(03)3251-1523	
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111	
新宿	ラオックス新宿店	(03)3350-1241	
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)3988-0020	
	ビックカメラ池袋北口店 4F	(03)3988-8666	
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)3496-4141	
	ビックカメラ渋谷店A館 6F	(03)3477-0002	
国立	Piw ぴゅう国立店	(0425)72-7160	★
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471	
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810	
国分寺	サンエイパーツセンター	(0423)23-2441	★
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211	
	J&P立川店 2F	(0425)36-4141	★
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211	
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141	
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603	
	J&P町田店	(0427)23-1313	
	P.C.and O.A. MEC本店	(0427)23-5189	★
小田原	P.C.and O.A.MEC小田原店	(0465)24-4898	★
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777	
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121	
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261	
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901	
	ICコスモランドかもい	(045)471-5666	
	ビックカメラ横浜店	(045)320-0002	
川崎	セキグチデンキ館	(044)244-5421	
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771	
平塚	梅屋	(0463)22-4147	
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722	
大和	WAVE EYE大和店	(0462)63-9898	
相模原	サトームセン相模大野店	(0427)41-7786	
甲府	中込電気商会	(0552)24-5431	
	丹沢電気	(0552)32-5033	★
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311	
	ラオックス ヒナタ コンピューター館	(0262)37-2221	★
松本	遠浜	(0263)32-6350	
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136	
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075	
福井	エジソン	(0776)26-2228	
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111	
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858	
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338	
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022	
浜松	メルバ浜松本店	(0534)64-8412	
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441	
名古屋	エイデンテクノ名古屋	(052)581-1241	
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828	
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601	
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534	
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626	
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181	
	トップカメラ 4F	(052)971-0111	
	J&P大須店	(052)262-1141	
	エイデンメディア大須	(052)242-8591	
小牧	エイデンテクノ小牧	(0568)75-4261	
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231	
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960	
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761	
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288	
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館 6F	(0584)81-3491	
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111	
四日市	Kawai無線カテンワールド四日市	(0593)54-3366	
伊勢	河合ムセンELFA 3F	(0596)22-1111	★
松坂	KawaiBax店 8F	(0598)26-0111	
大津	西武百貨店関西大津	(0775)25-0111	
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211	
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511	
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038	
	ニノックスコア日本橋店	(06) 647-2038	
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217	
	J&Pコスモランド	(06) 634-3111	
梅田	ニノックス駅前第4ビル店	(06) 341-2031	
	上新電機阪急三番街店	(06) 374-3311	
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212	
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111	
京都	J&P京都近鉄店	(075)341-5769	
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441	
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171	
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911	
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111	
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221	
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244	
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881	
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701	
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451	
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343	
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171	
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056	
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181	
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711	
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281	
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131	
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411	
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333	
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411	
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180	
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081	
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396	
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111	
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588	
●10月1日火			
名古屋	マルゼンムセン名古屋第2アメ横店	(052)263-6162	
●10月3日木			
岡崎	エイデン岡崎店	(0564)53-2722	
呉	ダイイチ呉パソコンCity	(0823)25-6511	
広島	ダイイチ五日市パソコンCity	(0829)24-2111	
●10月4日金			
静岡	すみやパソコンアイランド静岡駅前店	(054)255-8819	
倉敷	ダイイチ倉敷店	(0864)22-2011	
●10月7日月			
足利	パソコンランド21足利店	(0284)43-1621	
大宮	ラオックス大宮店	(048)644-3551	
●10月8日火			
柏	Piw ぴゅう柏店	(0471)63-9702	
渋谷	ファルコムショップ	(03)3379-7723	

brother

伝説のRPG、ついにMSXの世界へ…

SORCERIAN

TurboR高速モード対応

基本シナリオ15本収録

FM PAC対応

好評発売中

ソフトベンダーTAKERU¥6,800(税込)

詳しいマニュアルがもらえます。

パッケージ版(限定10,000本)好評発売中 ¥8,800(税別)

※限定版につき品切れの際はご容赦ください。

MSX2 / MSX2+

MSX turbo R (高速モード対応)

松下 FS-4500、FS-4700F、FS-5500F1/F2 キャノン V-30F 日立 MB-H70 外付けドライブ 松下 CF-FD351 三菱 ML-30FDを使用している場合 対応不可

開発/ティールハイト

Falcom

日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

君はTAKERU CLUBを知っているか!

TAKERUユーザーの皆様で作る「TAKERU CLUB」は、皆様の参加による運営と様々なサービス・特典を提供することを目的としています。メンバーの証、「TAKERU CLUB CARD」が贈られ、NEW TAKERUでご利用頂くことで様々なサービスが受けられます。

◀これがTAKERU CLUB CARDだ!

■サービス・特典(TAKERU CLUB CARDを使うと)

①TAKERUでの操作がより簡単になります。②詳細マニュアルが、すぐお手元に! ③ユーザー登録も簡単 ④TAKERUクーポンシステム ⑤メンバーの皆様からの投稿、ご意見、グラフィック、ゲームアイデア等、皆様の参加による「CLUB会報」が届きます。 ⑥TAKERUソフト情報・イベント情報が届きます。

TAKERU CLUBへの入会方法は

TAKERUの画面上で「TAKERU CLUB入会」を選択してご覧ください。

入会費500円/年会費500円

ブラザー工業株式会社　〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号

TAKERU事務局 (052)824-2493

東京営業所(03)3274-6916
大阪営業所(06)252-4234

通信販売

通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。

代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

CONTENTS 11

1991 NOVEMBER

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものは MSX MSX2/2+、MSX2は MSX2/2+ MSX2+でしか動かないものは MSX2+専用、ターボRでしか動かないものは MSX turboRと表記されています。❻RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

→P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

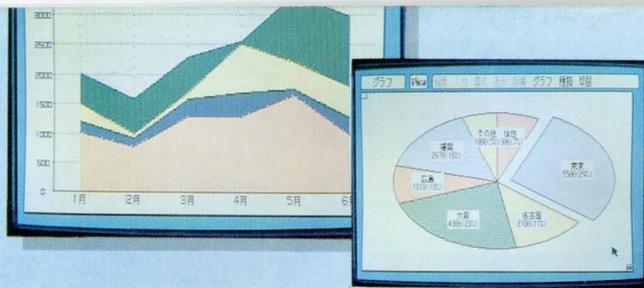
●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。
☎03-3431-1627

※つごうにより、『記憶のラビリンス』『ゲーム制作講座』『FAN STRATEGY』はお休みします。

ASCII

MSX MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC[ビュウ・カルク]

ViewCALC

新発売

MSX turbo R専用

MSX turbo R

価格14,800円
(送料1,000円)

ViewCALCは、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。
(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。)

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、53種類の関数(sum、max、modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザ関数を作成することも可能。
■対応機種：MSX turbo R専用
■パッケージ内容：ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD)/マニュアル一式

*本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

*「MSXView」、「ViewCALC」をご使用になる時、別売の「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMディスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデータ保存用に使うことができます。

MSX シミュレーション

ビジネスユースに、ホームパーソナルユースに
MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア
「ViewCALC」新登場。
売上表、あらゆる集計。また各種表計算で、
グラフ機能をフルに活用した
シミュレーションも可能です。

MSXturbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス
MSXView[エムエスエックス・ビュウ]

好評発売中

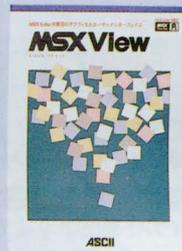
MSXView

MSX turbo R専用

MSX turbo R

価格 9,800円
(送料1,000円)

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する「MSXView」。テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

■特長：●マウスによる簡単操作が自慢/マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス/「MSXView」対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOK
■対応機種：MSX turbo R専用
■パッケージ内容：システムディスク(3.5-2DD)OverVIEWディスク(3.5-2DD)専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

あると便利

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

MSX増設RAMカートリッジ

価格 30,000円(送料1,000円)

MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■特長：●768KバイトのRAMを搭載/例えば、MSXViewの実行ディスクの内容をRAMディスクに移すことができるので、MSXViewの操作がたいへんスムースになります。●MMS(MSX Memory Mapper System)仕様に準拠/日本語MSX-DOS2のマッパーサポートルーチンにより、ユーザープログラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各種ユーティリティプログラムが付属。
■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R
■パッケージ内容：MEM-768カートリッジ、ユーティリティディスク、マニュアル
*注意：MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。)またMEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

●この誌面の表示価格には消費税が含まれておりません。★MSX、MSX-DOSは、株式会社アスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

FAN SCOOP

待望のターボR専用ゲームの登場なのだ！

ILLUSION CITY 幻影都市

イリュージョン・シティ

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
11月下旬発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX turbo R
VRAM	128K
セーブ機能	PAC／ディスク
価格	9,800円

※MIDI音源に対応

『サーク』シリーズでおなじみのマイクロキャビンから、ついにターボR専用のRPGが発売される。その名も『幻影都市』。今回はその気になる中身を徹底解剖するぞ。

幻影都市に何かがおこる…

中国返還まもない香港で、その物語は始まった……。

謎の天変地異に襲われ、一夜にして崩壊（ほうかい）してしまった香港。原因もわからず、突然と都市機能が停止してしまった。

そこに民間の国際情報企業集団「SIVA」が誕生した。SIVAは中国政府から調査という名目で香港崩壊の調査活動を請け負い、数か月後に「障害」はすべて排除（はいじょ）したとの報告を行うが、まだ、障害の影響がある地域が残されたままだった。

その後SIVAは、香港の都市機能の回復を条件に新生香港の自治権を獲得した。

20年後、いまだに障害が残っている下層区域と、そこから隔離（かくり）され安全な上層区域とに身分制度をもうけ、身分によって暮らす区域の管理がされていた。

その下層区域にある居住区のひとつダウンタウンで、対魔掃討業のダイバーを営む主人公「天人（ティェンレン）」。天人と兄妹同然に育てられた「美紅（メイファン）」。彼らは、「魔天教」と呼ばれる宗教団体に誘拐（ゆうかい）された少女をさがしていた。

この少女には双子の妹がいて、この妹からの依頼を受けて、天人たちは事件を追っているのだ。

この魔天教の者たちの目的は何か？　今わかっていることは、双子の少女の1人が誘拐されてから、この街が恐怖につつまれたことだけだ……。

↑これが幻影都市のイメージイラストだ。ここで、様々な人間模様が展開されていく

オープニングにも期待大！

オープニングのビジュアルシーンが美しい。下の写真を見てもらえばわかるように、隅ずみまでしっかりと描きこんである。いかにも手間がかかっているという感じだ。完成までにはもう少し時間がかかりそうだけど、きっとすばらしい出来になりそうな予感がするぞ！

↑夜の高層ビルの明かりが、とても美しい。まるで写真を見ているようだ

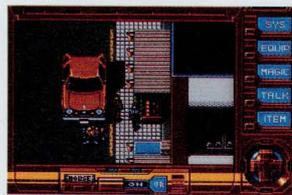
↑空中に浮かんでいるのはなんだろうか？未来の乗りもののような気もするけど

新しいシステムが採用されたぞ！

今まで『サーク』シリーズの新作ごとにバージョンアップされてきた「VRシステム」が『幻影都市』ではさらにバージョンアップして、「VRシステムVer. 2.5」になった。このシステムは、高さや重ね合わせの処理をするためのものだが、今回のバージョンアップにより、3重スクロールの背景を実現しているのだ。VRシステムの威力には驚きなのだ。

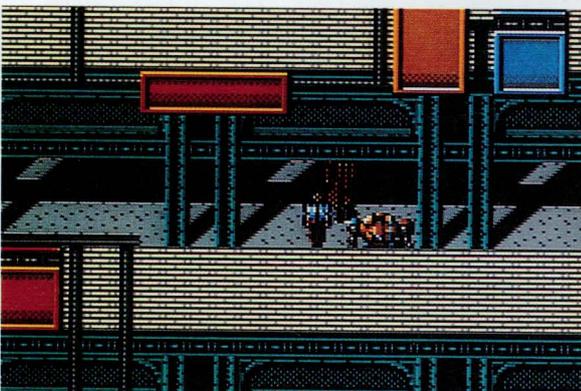
キャラクタの移動方法

キーボードやパッドでの操作が普通だが、このゲームではコマンドの選択からキャラクタの移動までマウスでの操作を実現している。

この、マウスでのキャラクタの移動方法がとってもかんたん。カーソルを移動したい方向に持っていきクリックするだけでキャラクタが歩いていってくれる。まったく違和感のない快適な操作環境を実現しているぞ。もちろんこれまでとおなじようにキーボードからの操作もできるので、マウスを持っていなくても安心だ。

↑まだ開発中の画面だけど、補助操作画面の下中央にある「MOUSE」の文字に注目！

多重スクロール

どんなものかかんたんに説明すると、遠くにある物体と近くにある物体が実際の視覚とおなじように、距離に応じて遠景はゆっくり、中景は比較的速く、近景はもっとも速く、という具合に、別々のスピードでスクロールしていくというもので、これによって臨場感や画面の奥行感が表現されているのだ。

『幻影都市』でも、3つの物体が別々のスピードでスクロールするような3重のスクロールが取り入れられていて、今まで以上に臨場感のあるグラフィックが楽しめるぞ。

←この画面だと、手前と奥の建物とまんなかの右のほうにある看板のようなものが別々にスクロールするのだ。

MIDI音源にも対応するぞ！

30曲以上のBGMが「FS-A1GT」のMIDIに対応している。他に、音源としてローランド製の「CM-32L」、「MT-32」が必要。MIDI端子のない「FS-A1ST」には残念ながら対応してないけど、FM音源でも聞きごたえはバッチリ！

←MIDI音源で聞くBGMは、ド迫力だぞっ！

カットイン方式

ちょっと聞きなれないこの方式。どんなシステムかというと、ゲーム中の主人公の行動に関係なく、突然、敵キャラクタ側のイベントシーンが挿入されてきて、主人公が行動する裏側でおこなわれているストーリー展開がわかりやすく演出されるというものなのだ。かなり凝ったシステムだけど、これによって今まで以上にゲームへの感情移入がしやすくなるのでロールプレイングゲーム(RPG)にはピッタリのシステムなのだ。

映画やテレビドラマなんかではよく使われている演出だけど、ゲームに使われるのは初めてなんじゃないだろうか？

↑まだ開発中なので画面がないけど、こんな感じでキャラクタが歩きまわるぞ

アニメ処理で大迫力の戦闘シーン！

マイクロキャビンというと、『サーク』シリーズのアクションゲーム色の濃いRPGが思いだされるけど、『幻影都市』ではコマンド選択式の戦闘になっている。しかも、戦闘のときにアニメ処理されたキャラクタが動き回る大迫力のシステムを採用。

画面は奥行き感のある3Dで表現されていて臨場感もバッチリ。そこで敵と味方の戦闘がスピーディーなアニメーションで繰りひろげられるのだから、興奮しないはずがない！　敵味方ともに多彩な攻撃方法を持っているのでそれを見ているだけでもわくわくしてくるぞ。

右に戦闘シーンの連続写真を載せておいたので、それを見ながら発売日を楽しみに待っていてほしい。きっと、大迫力の戦闘シーンに誰もがビックリ！

↑渦巻きみたいなのが敵なのだ。敵に触れると戦闘シーンへ突入

↑さっそく敵の攻撃がはじまった。敵がどんどん近づいてくる……

↑敵の攻撃が終わるまで、こっちからの攻撃はできないのだ

↑うっ！　ダメージをうけてしまった！　この他にもたくさんの攻撃方法があるぞ

幻影都市に渦まく影…

今までにない人物像を設定しようと、制作スタッフ一同あぶない盛りあがりをみせたというが、ほんとうにあぶない。性格破綻（はたん）はあたりまえ、異常性癖の人物が続出なのだ／　制作スタッフいわく、近未来には異常なやつらがいっぱいいるそうだ。

そんな設定のキャラクタが数10人も登場してくるのだから、複雑な人間ドラマが展開されないはずがない。今回紹介する主人公側の反魔天教組織のキャラクタの中からも、きっと魅力的（?）な「あぶないやつ」が生まれることになるだろう。

キャラクタが8頭身になった

同社の作品『サーク』シリーズのキャラクタは3頭身で、どちらかというとかわいらしいイメージがあったが、今回の『幻影都市』では8頭身に近くなっている。これによって、建物なんかとの比率がよりリアルになったのだ。

サーク

幻影都市

反魔天教組織　人物相関図

主人公「天人」

下層区域のダウンタウンを中心として、対魔掃討業「ダイバー」を営む。出生その他、不明な点が多く、自分自身の謎も追い求めている

ヒロイン「美紅」

人民警察の対魔特別攻撃班に所属する婦警。天人とは兄妹同然に育てられたのだが、顔を合わせるとケンカばかりしていて、トラブルが絶えない

傭兵「カッシュ」

香港崩壊時に某大国の国家任務のために潜入。その後、消息不明のまま20年が過ぎた。その体の多くは人工パーツになっている。

友

武器商人「ドク」

下層区域ダウンタウンで、武器屋を経営している。合法品以外のものも扱い、生体強化改造もやってしまう。だが、医師免許はない

謎の薬師「カイ」

怪しげな術を使い、この世に不可能なことなどないのではないかと思わせる不思議な人物。天人にとって、敵か味方かはわからない

「ホウメイ」

下層区域で双子の姉のシャオメイと、平穏な生活を送っていたのだが、姉が魔天教にさらわれたことにより、過酷な運命をたどることになる

姉妹　?　養父・養子　友

「老師」

本名はシュウというが、老師という呼びかたをされることが多い。天人と美紅の育ての親でもある。その剛の技は少しも年齢を感じさせない

友

「アイレン」

下層区域で桃源という酒場を経営しているが、裏の情報流通に重要な人物。天人らとは古くからの知り合い。年齢性別は一切不明

「シャオメイ」

ホウメイとの双子で姉である。物静かで、まれにみる美少女。ある理由により、魔天教につれさられてしまう

FAN-ATTACK

力を合わせ妖魔たちの野望をくだけ!

～Xak Precious Package～

Xak［サーク］ The Tower of Gazzel

サーク・ガゼルの塔

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
9月下旬発売予定

媒体	2DD×4 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	7,800円

ターボRの高速モードに対応
サークプレミアムグッズのおまけつき

『サーク』シリーズの新作は、妖魔たちのひそむガゼルの塔が舞台だ。世界の平和のために、一刻も早く妖魔の侵略をくいとめなくてはならない。

にせラトクのうわさとガゼルの塔

先月号で、すこしだけ攻略をやった『サーク・ガゼルの塔』だが、今月号ではなんと4階まで攻略してしまうぞ。マップまでついているから、迷える勇者たちは、きっと救われるはずだ。

さて、攻略を始めるまえに、なぜラトクたちが、この塔にやってきたのかをおさらいしておこう。

前作でゴスペルを倒したラトクは旅を続けていた。そして、フレイもラトクを追いかけるように旅に出たのだ。旅の途中、ガゼルの塔の悪いうわさを聞きつけたラトクは、レイジアという小さな村にやってきた。この村でひさしぶりのフレイとの再会。フレイがいうには、なんとラトクの名をなのり、悪事を働いている者がいるらしいのだ。ラトクとフレイは、村人たちから情報を集め、ガゼルの塔へと向かったのだ。

ガゼルの塔に着くと、そこには、ピクシー、ホーン、フェルが、やはり悪いうわさを聞きつけ集まっていた。ピクシーは、ひとあし先に塔の中に入り、ようすを探っていたのだという。

塔の中は、ワナだらけで、モンスターがウヨウヨいるらしいのだ。多人数で中に入っては、かえって危険にちがいない。

そこで、ラトクがひとりをサポートとして選び、塔の中に入ることになった。

↑アル・アクリラとギル・ベルゼス。強敵だ

↑旅を続け勇者として大きく成長したラトクの雄姿を見よ

↑妖魔よ、何をたくらんでいるのだ

↑勇者たちが塔の前に集まった

★フレイが魔法をかけてくれたキズばんそうこう★

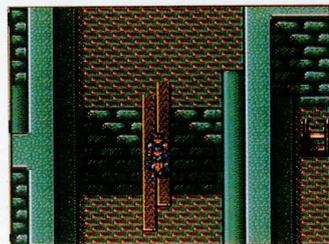
『サーク・ガゼルの塔』には、なんとフレイのかわいい絵のプリントされたキズばんそうこうが、おまけとしてついてくるのだ。これにはフレイが魔法をかけてくれたので、どんなキズでもすぐに治ってしまうらしい。

↑わーい! わーい! フレイだ! フレイだ!

1階と地下1階のおさらいだ

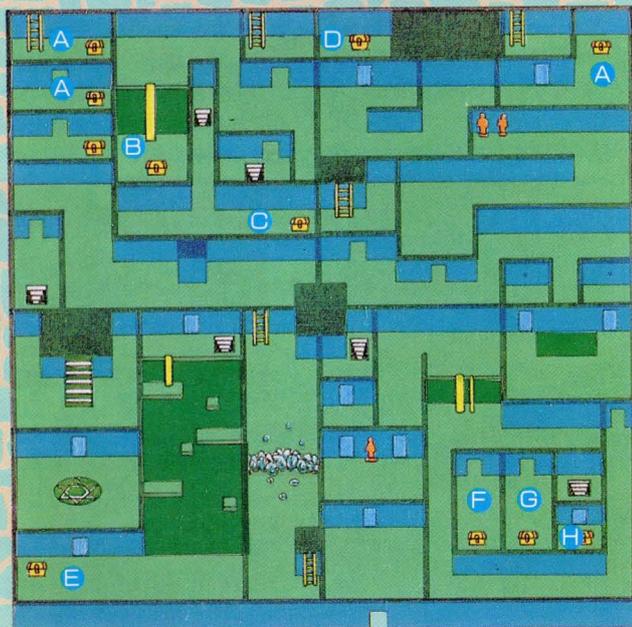
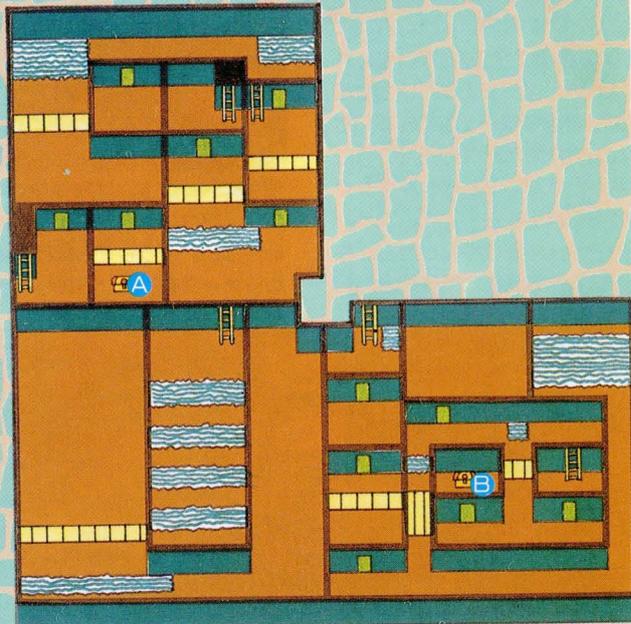
先月号で攻略した1階と地下1階をかんたんに復習しよう。最初のサポートメンバーにはピクシーを選ぼう。ピクシーはラトクが塔にくる前に先に中を探検しているから、トラップなどの情報を教えてくれるんだ。

1階で最初にやることは、「陽の石」と「月の石」を見つけること。この石を、かべの穴にはめると、落し穴に橋がかかるのだ。陽の石はすぐ見つかるのだが、月の石は一度地下に降りて、はしごを登らないといけない部屋にある。無事に奥に進めたら「第1の鍵」を探そう。ピクシーと行動していれば通り抜けられる壁の場所を教えてくれるぞ。第1の鍵を持って2階に行けば、1階で行けなかったところにも行けるようになる。この奥には、「地のガントレット」があるので、ぜひ装備しよう。装備がすんだら、「第2の鍵」を探す。これがないと、ボスの部屋につづく地下のトビラが開かない。途中で見つけた壁のメッセージとピクシーの意見とを参考にすれば、どうすれば鍵を手に入れられるかわかるだろう。ボスの部屋の前には、うまくジャンプを使わないと通過できない部屋があるが、タイミングよく飛び越えてクリアしよう。

1階のボスはゴブリンだ。こいつはブーメランを投げてくるが、うまくよけながらフォースショットで攻撃すればいいだろう。

↑なにげない橋だが、じつは秘密がある

↑石を穴にはめ込むと、どこかで音がした

↑動く床の上はジャンプしながら行くべし

←やっとの思いでやってきた1階のボスの部屋。この部屋の主はゴブリンだ。ブーメランを投げてくる。うまく距離をとりながら、フォースショットで倒してしまえ

◆地下1階（黒のエリア）

1階のアイテムリスト

- Ⓐゲミルポーション　ヒットポイントを上限まで回復させる
- Ⓑ地のガントレット　攻撃力、守備力がアップする
- Ⓒ第2の鍵　地下の扉を開けるために必要
- Ⓓ第1の鍵　2階の扉を開けるために必要
- Ⓔ転移の宝玉（地）　ワープ用アイテム
- Ⓕ陽の石　橋をかけるために必要なアイテム
- Ⓖ石板　橋をかけるためのヒント
- Ⓗ月の石　橋をかけるために必要なアイテム

サポートメンバー　ピクシー

地下1階のアイテムリスト

- Ⓐ黒のガントレット　呪われたアイテム。近寄らないにかぎる
- Ⓑゲミルポーション　ヒットポイントを上限まで回復させる

（記号はマップに対応）

◆2階(火のエリア)

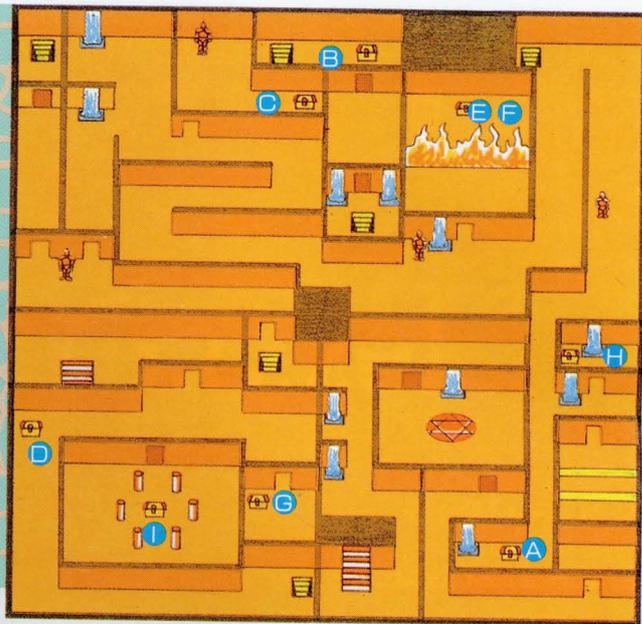
2階のアイテムリスト

- Ⓐ火のガントレット
  攻撃力、守備力がアップする
- Ⓑゲミルポーション
  ヒットポイントを上限まで回復させる
- Ⓒやぶれた巻物(左)
  隠し部屋の位置を示すヒント
- Ⓓライトニングボルト
  落石を除去するための魔法の巻物
- Ⓔ第3の鍵
  隠し部屋の扉を開けるのに必要
- Ⓕやぶれた巻物(右)
  隠し部屋の位置を示すヒント
- Ⓖリューンのペンダント
  5階のある場面で必要になる
- Ⓗ転移の宝玉(火)
  ワープ用アイテム
- Ⓘエアリアの指輪
  5階のある場面で案内をしてくれる

(記号はマップに対応)

サポートメンバー

フレイ
魔法戦士のフレイでなければできないこともある

ホーン
古代文字を読んだりできるのはホーンだけだ

2階は謎だらけだ

2階を探検する前に、テレポートの魔法で塔の入口へ戻り、サポートメンバーを変えるのだ。この階は、途中でフレイの魔法が必要になるから、サポートはフレイにお願いしよう。各階にある「転移の宝玉」を取っていれば、その宝玉が入っていた宝箱の場所までワープができる。ちなみに1階はボスの部屋の前にあったはず。フレイを相棒につけたら宝玉を使ってワープだ。

2階への階段を昇ったら、柱が6本ある大きな部屋に出た。今はここのトリックを解くことができないので「ライトニングボルト」を取って、奥のはしごから1階に降りよう。通路が落石で通れなくなっているが、フレイにまかせればだいじょうぶだ。

その先のはしごを昇り2階へと戻る。石像を中心にして左右に入口がある。左の入口は1階に戻り「ゲミルポーション」が2個手に入る。宝箱は3つあるのだが、3つめは絶対に開けてはいけない。どうしても開けたいならセーブをしてからにしよう。

左の通路を進んでゲミルポーションを取ってきてから右の入口に進んでいくことにしよう。右の入口は、さらに奥へと続く通路だ。ここを奥に進むと、古代文字の刻まれた石像があるが、この石像に刻まれた文字こそ6本の柱があった部屋のヒントなのだ。この古代文字はホーンにしか解読することができないので、テレポートの魔法を使って塔の入口に戻り、サポートメンバーをホーンにお願いする。転移の宝玉とテレポートの魔法を持っていると、こういうときに便利だ。石像の文字を解読すると、柱のボタンを押す順番がわかる。順番どおりに押すことができたなら「エアリアの指輪」が手に入る。

↑フレイ! 魔法でなんとかしてくれ

↑ホーンがいてくれてほんとうによかった

↑この炎を消すためには柱のボタンを順番に押していかなくてはならない

←せっかく見つけた宝箱なのに、なぜか破れて左側しかない巻物が入っていただけだ。もう半分が見つからないと、まったく意味不明だ。右半分はどこにあるの?

なにがどうなっているの？

この炎の向こうに何かがかくされているのだ。床にあるこの四角い穴のようなものは、何をするためにつくられたのか

歩いていれば、なにかを拾うこともある

この石像のところにフレイとくると……

突きあたりに小さい滝があるけど……

石像の部屋の前の通路を奥へと進んでいくと、炎の燃えさかる部屋がある。じつは、この部屋の宝物は4階に行ってからでないと炎にじゃまされて取ることができないのだ。2階の謎を解くのには関係のない物だから、あとのお楽しみということにして、どんどん奥に進んでいくことにしよう。

おや？　通路に何かが落ちているぞ。拾って調べてみると、これは、リューンのペンダントだ。リューンは、この塔の中にラトクたちより先に入っていたのだ。

しばらく進むと、「もしそなたに…、聖なる調べを奏でることができるなら……」という石像がある。この石像は、霊魂が宿っていて、何か楽器の演奏で魂をしずめてもらいたいらしいのだが、楽器が手に入るのは4階なので、これもあとまわし。この石像のところにフレイと一緒にくると、フレイが歌を歌おうかな、なんていうから試してみよう。

ハーピーを倒しにいくぞ

ここまでくればボスの部屋は、もうすぐそこだが、見つけなければいけないアイテムが2つある。ひとつは「転移の宝玉（火）」、もうひとつは「火のガントレット」だ。転移の宝玉は、すぐ見つかるだろうが、火のガントレットは、すでに宝箱がだれかに開けられているため、中にはない。しかし、すぐそばの突きあたりに小さい滝がある。あやしい。ぜひ、そこを調べてみよう。中になにかがあるはずだ。しかし、すきまが狭くて取ることができない。このすきまから、中に入ることができれば、火のガントレットを取ることができるのに……。ピクシーにたのんでも無理だからね。よーく考えてみてくれ。

火のガントレットを装備したら、いよいよ2階のボスを倒しにいくぞ。一見、行き止まりのようなところがあるが、床にしかけがあって踏むと壁が開く。ここを通り抜ければボスの部屋のトビラの前に行くことができるぞ。

2階のボスはハーピーだ。ハーピーが撃ってくる弾は、しつこく追いかけてくるので、この弾をかわしながらジャンプしてフォースショットを撃とう。ハーピーは空中を上下しているので、下がったときがチャンスだ。

ハーピーを倒したら奥のトビラを開けて進む。するとリューンがいるのだが、彼は傷ついていて重傷をおっている。いろいろ聞きたいこともあるだろうが、ひとまずフェルのところに戻って傷を回復させてもらうことが先決だ。

リューンは、だいじょうぶなのか

ハーピーの上下に合わせてジャンプ、そしてフォースショットだ

2階 攻略要点チェック

フレイをサポートメンバーに選び、ライトニングボルトを手に入れ、1階の岩石でふさがれた道を通れるようにする。石像の左右にある入口の左側を進んでゲミルポーションを2個手に入れ、テレポートの魔法で塔の入口に戻り、サポートメンバーをホーンにかえる。転移の宝玉（地）を使いワープ。2階に戻ったら右側の入口から古代文字を調べに行く。その部屋でやぶれた巻物（左）を手に入れたら、通路でリューンのペンダントを拾い、その先で転移の宝玉（火）を手に入れる。そして、エアリアの指輪を取りに行く。古代文字で書いてあった順番どおりに柱のボタンを押せば、指輪は手に入る。転移の宝玉（火）を使いワープ。火のガントレットはこの狭いすきまからどうやって取るかが問題。ヒントはちいさな生き物。床を踏むと開く壁を通り抜けハーピーと対決する。そのあと、ケガをしたリューンを連れて塔の入口へと戻る。

3階は水のエリアだ

リューンは、にせラトクでは……という噂があったが、それは誤解だったようだ。しかし、なにか目的があってガゼルの塔にやってきているらしい。リューンが仲間になってくれれば心強い。すぐにでもリューンにサポートをお願いしたいのだが、傷が回復するまでは、ホーンにサポートしてもらうとしよう。

2階で手に入れた転移の宝玉(火)を使い、2階からハーピーの部屋を通りぬけ3階へ上がる。3階は水のエリアだ。体の半分までが沈んでしまう。最初の部屋に「転移の宝玉(水)」がある。3階までくると敵もかなり強くなっているので、HPも減りやすい。そのうえ、急流にふみこむと、ところどころにある穴から2階に落とされてしまうのだ。テレポーションの魔法でフェルのところに戻ったり、穴に落とされたときに2階から戻ったりと、行ったりきたりすることが多くなるので、転移の宝玉を使う機会もより多くなってくる。

しばらく進んだ部屋のトビラを開けると、そこにはなぜかフェルがいる。だが、こいつはにせ者で、にせラトクがフェルに化けているのだ。話しかけると攻撃をしかけて姿を消してしまう。突然の攻撃に、よけるひまもないため、HPが少なかったりすると運悪く死んでしまうこともあるので、トビラを開ける前は注意が必要だ。でも、攻撃されるだけだから、話しかけるだけ損ではある。

樽(たる)のようなものが転がってくる大きな部屋では、「デス・インテグレイト」と「ゲミルポーション」の2つが手に入る。とくにデス・インテグレイトは、絶対に手に入れておかなくてはならないものだ。なぜなら、3階のボスのところにいくために絶対に必要なアイテムだからだ。このデス・インテグレイトは岩を溶かす魔法なのだが、なぜか2回使えるのだ。1度目は3階で使う。もう1回はどこで使うのか？　それはまだ秘密。

◆塔の入口で待っているはずのフェルがなぜここにいるの？　じつは、にせラトクが化けているのだ

部屋を出てしばらく行くと、またまた、ゲミルポーションが手に入る。その先には水圧調整室があり、立入禁止のメッセージと大きな水門、そしてその奥になにやらスイッチのようなものと貯水池のようなものも見える。この水門のスイッチのところへは上の階からしか、行くことができない。

◆この豊富な水は、どこからくるの？

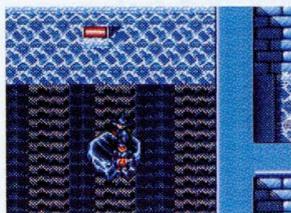
◆転移の宝玉をとればワープができる

◆3階にたくさんある滝。落ちたら大変

◆あとすこしで宝箱なのに流れがきつい

謎だらけでこまってしまう

通路を進んでいって、床のしかけをふむと、突然壁が下がり通れるようになった。おなじような壁が4つつづいている。ここは、一気に走り抜けてしまおう。

壁を抜けたところには石像がある。この石像が、この先にあるうそつきの3つのトビラの話をしてくれるのだが、トビラにいく前に大きな滝があるので、まずは、この滝の上の「転移の宝玉(水2)」を取っておこう。そして滝だ。この滝はとくに流れが急なので、滝の中を昇っていくことはできない。滝の中でグルグル回っている氷のかたまりに飛び乗り、タイミングよくジャンプしていこう。そして、さっきの石像がいっていた3つのうそつきのトビラに挑戦だ。まずはそれぞれのうそを聞いてみるとおもしろいだろう。ほんとうのことをいっているトビラを開けて進んでいくと、いよいよ3階のボス、G・クラブの待つ部屋だ。トビラの前の大きな岩は、デス・インテグレイトの魔法で溶かしてしまおう。

⬆あやしい。どうにかして入りたい

⬆氷の上にうまく乗って滝を昇るのだ

⬆うそつきのトビラだって！ へんなの

⬆デス・インテグレイトで溶かしちゃえ

G・クラブとアクリラを倒すのだ

いよいよG・クラブとの戦いだが、この部屋に入る前に、サポートメンバーをリューンに変えておいたほうがいいだろう。

さて、このG・クラブなのだが、左右のハサミと体にそれぞれHPを持っているから、なかなか大変だ。そのうえ、動きがはやいので攻撃をよけるのにも苦労するが、フォースショットで切り抜けよう。

G・クラブを倒し、奥に進むと「水のガントレット」と「詩人の笛」が手に入る。詩人の笛を吹けるのは、ホーンだけ。2階の「聖なる調べを……」の石像のところにいって、笛を吹くと秘密を話してくれるが、今は先へと進むことにしよう。

しばらく行くと牢屋がある。そこには、リューンの娘のアリアが捕らえられているのだ。アリアを助けるにはアル・アクリラを倒すしか方法がない。

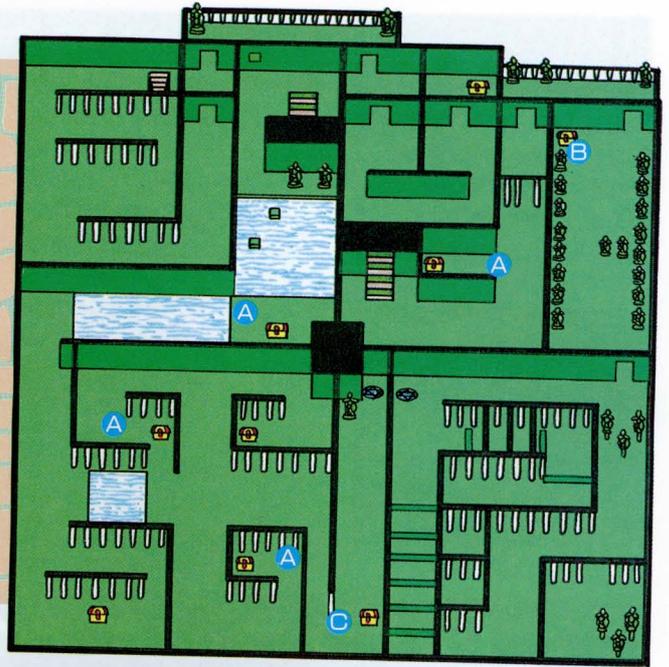
アクリラの部屋のトビラは重たくリューンと力を合わせないと開かない。トビラが開いたら中に入ってアクリラと対決だ。アクリラは、正面からしかダメージを与えられないし、巨大な弓形のカッターを飛ばしてくる。

⬅このでっかいハサミで攻撃されたら、いたいだろうな。うまくかわしながら、左のハサミから攻撃してみようか

⬆はぐれ妖魔のひとり、アル・アクリラの正体はこんなやつ。負けてたまるか

⬆アクリラを倒しアリアを助けるのだ

3階 攻略要点チェック

ホーンをサポートメンバーにして、転移の宝玉(火)を使い2階にワープし、そこから階段を使い3階に行く。階段のすぐそばの部屋で転移の宝玉(水)を手に入れ奥へと進む。流れに巻き込まれて2階に落されないように注意。にせラトクが化けているフェルがいるが、いきなり攻撃してくるので注意。樽のような物が落ちてくる部屋には、デス・インテグレイトとゲミルポーションがあるが、デス・インテグレイトだけは絶対に手に入れておかなければならない。奥の水門は開かない。床を踏むと動く壁は、いっきに走り抜けよう。巨大な滝では、いかにうまく氷の上に乗れるかがポイント。滝の上には転移の宝玉(水2)がある。うそつきの3つのトビラがいうことをよく聞いておけば、どのトビラに進むべきかわかるはずだ。G・クラブの部屋の前の岩は、デス・インテグレイトで溶かしてしまおう。G・クラブは左右のハサミと体に、それぞれHPを持っている。水のガントレットと詩人の笛を手に入れたら、アル・アクリラとの対決だ。倒すことができれば、リューンの娘アリアを救出できる。

風の中をすすんでいくぞ

アリアを助け出し塔の入口に戻ると、リューンがいろいろと語ってくれる。それによると、塔にはリューンの妻がまだ捕らえられているらしいのだ。リューンとともに4階へと向かう。

4階にきて、はじめに目に入るのが「真実の道は石像の足元に……」というメッセージだ。すこしいったところに、石像が2体並んでいる。その先には大きな穴があり、そこから3階が見えている。とても飛び越えられるような大きさではない。しかし、メッセージのとおりに、2体の石像の間を進んでいくと透明の道があり、渡りきったところで「ゲミルポーション」を手に入れることができる。その右には、また大きな穴が。でもここは、点滅している透明ブロックの上をジャンプしながら渡っていけばいいだろう。

4階は風のエリアというだけあって、このへんまでくると、かなりの強風が吹き荒れている。

↑空中に浮いているわけではない。見えない道を歩いているのだ

↑動きを止めてしまうほどの風とは？

風に押し戻されて前に進めないなんてこともあるが、風の流れに身をまかせるとうまく進めるので、風の流れを見きわめる必要がある。

風の流れにのって、どんどん進んでいくと、途中でゲミルポーションが2個手に入る。さらにその奥では「転移の宝玉（風）」も入手できるのだ。これで、この場所までは自由にこれるようになったわけだ。しかし、その先は完全に行き止まりだ。「導きの像」を手に入れないと進めないらしい。奥の壁には「謎を解く鍵は石像の列の背後に……」というメッセージと奇妙な絵がある。この絵のように石像が並んだ場所といえば……そう、アル・アクリラを倒したあの部屋のことだ。

3階のアクリラの部屋に戻り、絵のとおりに石像の間を通り抜けると4階へのハシゴがある。これで、導きの像にすこし近づいたわけだ。どんどん進んでいくとバルコニーへ出る。

↑宝箱と思ったら、なんとミミックだ

↑やった！　こんどはほんとうの宝箱

↑導きの像とは、どこにあるのだ

あっとおどろくしかけだー

ここのトラップは、かかってもいいのだ

落ちたところが水門の中とは、なかなかラッキー。あのスイッチを押すと水門が開くのだな

大量の水で炎が消えた!!

こんなところに隠し部屋があるとは……

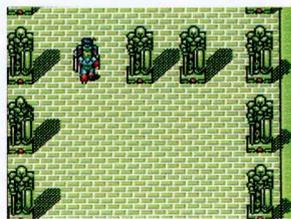
このバルコニーをとおり、再び塔の中へ。そして、しばらく歩いていると宝箱がある。しかし、これがなかなか開かないのだ。無理して開けると、トラップになっていて3階に落とされてしまう。でも、落された場所というのが、あの水門のスイッチの部屋なのだ。この部屋から出るには水門を開けるしか方法がない。勇気を出してスイッチを入れると、突然、大量の水とともに2階へ落されてしまう。落とされた部屋というのが、あの炎の部屋なのだ。大量の水によって火は消され、宝箱から「第3の鍵」と「やぶれた巻物(右)」を手に入れられるのだ。やぶれた巻物が、左右そろうことによって「導きの像」への行き方がわかるようになるのだ。巻物に書かれていることにしたがって、2階の西から3番目の水流に乗り、隠し部屋に降りよう。ここで第3の鍵を使いトビラを開け、「導きの像」を手に入れる。4階に戻るには、転移の宝玉(風)を使えばかんたんに戻ることができる。

強敵ドラゴン・ゾンビ

導きの像を持って4階の行き止まりまで行き、床のもようの上に立つ。すると、壁の向こう側にワープできる。床に何本もの板があるところでは、ある決められた板をいくつかふまなくてはならない。それによって行き止まりの壁が解除されるのだ。

しばらく行ったところに、レールの上に乗った3体の石像がある。この3体の石像を動かし横一列に並び変えると、今まで吹いていた風がやんでしまう。これで、風によって行けなかった通路が通れるようになり奥に進んで行くことができる。

部屋の入口に「列をなしてかなしみをいだく者達の中から〝裏切り者〟を……」とある。部屋にはたくさんの石像があるのだが、その中に1体だけ違った形の像があるらしい。その像のところまで歩いてきたなら、そこでその像に対して背をむけるのだ。それによって、歩いていける道が開けるのだ。

4階のボス、ドラゴンゾンビ。いままでのボスよりも、かなり強いぞ

この中に1体だけ、違う像があるらしい

このしかけを通り抜けられると、いよいよ、ドラゴンゾンビとの対決だ。ドラゴンゾンビのいるバルコニーに出る前に、入口の左にある宝箱を開け、「風のガントレット」を手に入れることを忘れないように。バルコニーに出ると、どこからともなく男の声が聞こえてくる。その声が消えたかと思ったとたん、巨大なドラゴンゾンビが現れた。ドラゴンゾンビは、ファイヤーボールを吐きながら襲ってくる。ファイヤーボールをよけながらフォースショットを撃って倒すのだ。

そして、いよいよラトクは塔の5階へと進む。

攻略要点チェック

はじめの大穴は、2体の石像の間から見えない道があるので、それを渡る。つぎの大穴は点滅している透明なブロックの上をジャンプしていく。風に身をまかせるコツを身につけないと、この階は移動するのが苦しいだろう。転移の宝玉(風)を手に入れ、行き止まりで、導きの像についてのヒントをもらったら、3階のアル・アクリラの部屋から石像の間を通り抜けて、4階に戻り、ここの宝箱のトラップで3階の水圧調整室に落ちる。ここでスイッチを押して水門を開けば、2階の炎の部屋の火を消すことができ、破れた巻物(右)と第3の鍵が手に入る。巻物に書いてあるとおりに、2階の西から3番目の流れに身をまかせれば、隠し部屋に行ける。第3の鍵を使い導きの像を手に入れてから、4階に戻り、3体の石像を並びかえ、裏切り者の像に背を向けるように歩けば、ドラゴンゾンビのいるバルコニーに行くことができる。

■来月はゲーム十字軍で!!

今月のプレゼント

今月のゲームプレゼントは「島津くん」の2人に、テレカのほうは山本恭平、たこちゃん、三ツ橋心矢、山本浩二とイラストの採用者全員に。

ゲーム十字軍

C O N T E N T S

➔P. 118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

ゲームのぞき穴

ソーサリアン

こんなところに斧を忘れていったのだあれ？

消えた王様の杖のシナリオで、誰かが落としていった忘れものの斧が発見されたぞ。

まずは、ノーマルにシナリオをクリアする。そして、グーランのいる場所に行き、話をしてからスタート地点のところに戻り、画面の左端の行けるところまで行く。ここで、左に行きすぎるとペンタウァの町に戻ってしまうので注意。

そして、またグーランのところに戻ると、ペンタウァの町に帰ったのかグーランはいなくなっている。そこでグーランのいたところをしらべてみると、「グーランの斧」というアイテムが見つかるのだ。

(福岡県／たこちゃん・14歳)

🅐さっきまでグーランのいたところに戻って来たけど、グーランはいなくなった！

🅐グーランのいたところをしらべてみると、グーランの斧というアイテムを発見‼

宝箱をじっくりしらべるといいことがあるぞ

消えた王様の杖のシナリオで、隠されたアイテムが2つも発見されたぞ！

この2つのアイテムを手に入れるためには、シナリオをクリアすることが条件。クリアしたらペンタウァの町に戻らないで、王様の杖をとったあとの宝箱を何度もしつこくしらべてみるのだ。するとからっぽのはずの宝箱から、「LONG SWORD」と「セージ」を発見することができるのだ。

(北海道／二段ジャンプができないよー・18歳)

🅐なにもないっていわれてもなん度も宝箱を調べていると、そのうち宝箱から……

🅐宝箱が2重底になっていたらしくアイテムが見つかったのだ。やったね‼

バグったキャラクタなんていりませんよ……

死んだキャラクタを生きかえらせるときにリターンキーを連続してたたくと、バグったキャラクタに変わることがあるが、この技は成功率が低いのが欠点。

(群馬県／三ッ橋心矢・?歳)

🅐これがバグったキャラクタのステータスだ。職業からなにからめちゃくちゃなのだ

コナミのゲームがターボRで動く

過去に発売されたMSXのソフトもターボRの高速モードで遊んでみたいと思うのはあたりまえ。そんなところに、滋賀県の山本浩二くんからコナミの「ソリッドスネーク」がターボRの高速モードで遊べるとの情報が届いた。しかも、やり方がとってもかんたん。〔SHIFT〕を押しながら電源を入れるだけでいいのだ。そこで、ほかのコナミのMSX２用ゲームをしらべた結果が右の表。MSX１用ゲームは全部、高速モードで遊べなかったのだ。この表以外のMSX２用ROMソフトを持っていたら試してみよう。

↑デモ画面のボールが割れているのがわかるかな？　これが高速モードの威力なのだ

↑キャラの動きにメリハリがでて、いっそうおもしろくなった「ソリッドスネーク」

高速モード対応一覧表
（MSX２以降のソフトのみ）

ソフト	対応
ウシャス	×
エルギーザの封印	△
がんばれゴエモン/からくり道中	×
キングコング２	×
激突ペナントレース	○
激突ペナントレース２	○
魂斗羅	×
スペースマンボウ	×
ソリッドスネーク	○
牌の魔術師	×
火の鳥	×
メタルギア	×

○……高速モードでゲームができる
△……高速モードで起動するが、スピードは変化なし
×……高速モードで起動しない

ひさしぶりの通り抜けできます　ピンクソックス５

ピンクソックス５の「恋の平均台」はさやかのエッチなグラフィックが見られるのだけど、すごく難しい。とくに、難しいのは下の写真の３か所。①の写真はベッドの下のほうで、②の写真では上から２番目の棚の黒い所で、③の写真ではパンティの横の部分で、それぞれスペースを押せば勝手に進んで行くぞ。写真のほうに丸印を付けといたからわかるでしょ。

②３段目の棚の黒い空間でスペースを押すと体操着姿になる。あとは体操着の上でスペースを押せば……

①シーツのすそのあたりで２回ほどスペースを押すと画面が変わるのだ。反対に髪の毛はさわっちゃだめ

③やっぱ、エッチをするならパンティを取らないと……というわけで、パンティの横でスペースを押そう

ウワサの真偽

●三国志Ⅱ

以前なん度か紹介した反董卓(とうたく)大連合についての最終情報だ。

結論から先にいおう。これはやはりウワサだけだった。

以前にも述べたとおり、D-DISKを作成して、すぐそのままプレイすると起こる、画面が乱れるバグが原因だったようだ。シナリオ、君主はどれでもよく、移動や戦争をくりかえしているうちに他国まで自国の色に変わることがある。これはコンピュータプレイヤーの場合でも起こる。たまたまシナリオ１の袁紹（えんしょう）で起こったため、錯覚したのであろう。

う〜む、三国志Ⅱ久々の大技かと期待したんだけど、世の中そんなに甘くはなかった。トホホ。こうなったら三国志Ⅲに期待することにしよう。

それはさておき、ウソ技を流し続けて信用度を著しく落としているこのコーナーだが、それというのも新しいワザを見つけるための熱意の表れなのである。これにこりず、どんな些細なことでもいいので情報を送ってほしい。

↑これが問題のバグ画面。たしかに大連合に見えないこともないな

●武将風雲録

信長追討令のウワサの真相がわかりましたので報告します。

追討令は信長に限らず、急激に勢力を延ばした大名に対し足利義昭が脅威を感じたときに発せられるようです。実力モードでプレイをはじめます。シナリオは１、２のどちらでも大丈夫です。自分の担当している大名の領地が10国以上になるように、がんばってください。この時点で足利義昭との友好度を50未満になるようにしてください。すると、足利義昭が追討令を出します。追討令に同調した大名との友好度が極端に下がります。

また、ほかの大名に対して追討令が発せられると足利義昭から使者がきて追討令に加わるように求めてきます。

（富山県／伊野真太郎・？歳）

☆10国以上に領地を広げれば確実に足利義昭から追討令は発せられるようだ。ただ、足利義昭との友好度だけは気をつけなければいけない。調略や戦争コマンドで友好度を下げるのがいいだろう。なお、本能寺の変はまだ情報不足だ。

↑足利義昭から突然、発せられた追討令。これからは敵だらけで苦しくなりそうだ

新コーナー タイトル未定

ちょっとのぞき穴　有名な桶狭間（おけはざま）の合戦のイベントがありました。まず、実力モードのシナリオーで織田信長を選んでプレイします。桶狭間の合戦は１５６０年の皐月に起こりますが、この時点で第24国が信長の領地、第19国が今川義元の領地でなければなりません。また、松平元康が第19国にいなければなりません。この条件が満たされていれば「桶狭間だぎゃー」と表示されてイベントがはじまります。（愛媛県／ひでぶ・19歳）☆１５６０年になればかならず起こるのがこのイベントだ。信長でプレイしていれば長いイベントなのだが、ほかの武将でプレイしていると「桶狭間だぎゃー」と表示されたあとに、ちょっとした説明があるだけだ。

つぎは島津くんの日本縦断戦記→

歴史の散歩道
武将風雲録

薩摩の国の島津くん 日本縦断戦記

この夏、担当Sは個人的に鹿児島に行き、島津氏本拠の鶴丸城址を見てきたのだ。

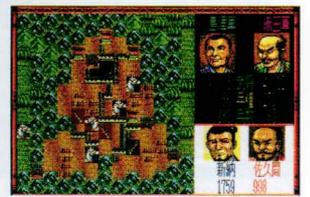
応募してくれたみんなありがとう！

9月号で募集した読者参加イベント（48国から1国までの縦断スピードを競う）、応募総数はディスク3枚以上の募集規定にもかかわらず117通にのぼった。今回は夏休みということもあってか、宿題もそっちのけで、プレイおよびレポート作成に熱を入れてくれた人が多かったようだ。応募してくれた皆様、本当にどうもありがとう。

9月号にも書いたとおり、今回のイベントはあまり難しいものではない。そのため、応募者のうち数名は最短時間である1572年2月を記録してくるだろうと予想していた。そして、同着時の優勝者決定のために戦闘力の上昇値が必要だとも……、ところがである、読者のパワーはすさまじく、最短時間を記録したのが数名どころでなく数10名にのぼったのである。これは誤算であった。このため、タイムレースのはずが実質的にポイントレースになってしまった。

しかし、このような好記録ラッシュとなった背景には、ほとんどの人が少なくとも3回、多い人は100回近くもやり直したという読者の努力があった。こちらの予想以上に熱を入れてくれて担当者としてたいへんウレシイかぎりだ。

↑物理的限界の最短記録は1572年2月。さすがに上位者は皆この記録を出していた

↑勝敗はいかにうまく戦闘力を上げることができるかにかかった

↑戦闘力を上げつつ、1か月で戦闘を終わらせるのはなかなか難しい

優勝は誰だ!?

今回は予想以上の好記録続出で、上でも触れたようにさながら戦闘力の上昇値で勝負の決まるポイントレースと化してしまった感がある。というのは、今回は応募者多数の感謝の意をこめて、いつもよりスペースを拡大して上位10人を発表するのだが、10人とも記録は最短時間の1572年2月であった。そこで、問題の戦闘力の上昇値の勝負となるのだが、勝敗のカギになったのはやはり、すこしでもよい結果が出るよう、納得いくまで根気よくプレイし続けた努力の差であったようだ。

それでは、いよいよ結果発表に移る。栄えある優勝者は、東京都・藤田晃英の兄クン（本当はこういう場のペンネームは認めたくないのだが、本名がどこにも書いてなかった）。上昇値40は見事としかいいようがない。そして、2ポイント差の38で惜しくも準優勝は、千葉県・見学英寅クン。そして、さらに1ポイント差の37で残念ながらゲーム獲得はならなかったものの3位には、千葉県・波多江智弘クン。4位以下はトップ10ランキングを見てほしい。

おもしろいことに、優勝者の藤田クンは自らの合戦で上げた戦闘力は36だけなのだが、たまたま隣接国が他国に攻めこまれ、援軍の要請を受け、それに乗じて攻めこんで来た武将を倒して戦闘力をアップさせたケースが4回あった。2位と2ポイント差であったことを考えると、まさに運も味方したというところであろう。

なお断っておくが、投稿チェックの段階で、書類が不備だったり（レポートがまったくないものなどは論外）、ディスクにエラーが生じたり（かわいそうだが仕方がない）したものは失格とした。また、当然のことながら鉄の掟に違反したものも容赦なく失格とした。なかには、大名自身は1月に何回でも行動できるため、大名1人のみでプレイした人もいたが、掟その四「武将はかならず6人とする」に反するので無効とした。もし、ランキングに匹敵する記録を出したのに名前のない場合は上のいずれかの理由で失格になったと思ってほしい。

トップ10ランキング

順位	氏名	県名	達成年月	上昇値	レポート評
1	藤田晃英の兄	東京都	1572. 2	40	戦闘力を確実に上げるために、自軍の武将より戦闘力の高い武将を全員リストアップしているのが素晴らしい。プレイレポートはよくまとまっていて合格点。
2	見学英寅	千葉県	1572. 2	38	最後の戦闘力アップ表は見やすくてよろしいが、プレイレポートのほうは必要最低限のことは書いてあるものの、やや貧弱。もっと記述を多くとること。
3	波多江智弘	千葉県	1572. 2	37	1コマンドごとに忠実に書いてあり、たどった軌跡はよくわかる。ただ、少し無機的になり過ぎ。状況を具体的に説明するような記述を入れるともっとよくなる。
4	恩田英樹	埼玉県	1572. 2	36	必要なことはすべて書かれており、よくまとまっていてマル。巻末の戦闘力アップ表が武将別と合戦別の2種類作ってあるのはとてもよい。
5	渡辺徹也	奈良県	1572. 2	35	プレイレポートは可もなく不可もなくといったところ。プレイするにあたっての作戦が書いてあるくだりはよい。ただ、最後の優勝予想には笑ったけど。
6	川上和良	島根県	1572. 2	34	プレイレポートはだいだいこんな感じでよいのだが、表やグラフなどのヴィジュアル面にも気を使うともっとよくなる。なお、レポート用紙である花の模様の便箋はキレイでよろしい。
7	佐々木伸敏	北海道	1572. 2	32	プレイヤーの心境が率直に出ているレポートは臨場感があり、なかなかよい。ただ、情報量がすくなすぎ、もうすこしデータ類はきちんと書き加えてほしい。
8	大橋研一	大阪府	1572. 2	31	読んでいて楽しいレポートだ。とてもカラフルで随所に遊びがある。パソコンソフト獲得目標グラフや結果別メッセージなど笑わせてくれる。ただ、プレイ時の記述はもっとていねいに。
9	春名正樹	東京都	1572. 2	31	すべての情報が表でまとめられていて、これはこれで見やすい。ただ、記述がないだけに臨場感が伝わってこない。これに小説仕立てのレポートが付属していればかなりよかったのだが。
10	藤田則彦	大阪府	1572. 2	30	島津軍進軍図や武将別戦闘力アップの折れ線グラフなどヴィジュアル面は素晴らしいが、プレイレポートのほうは記述がないに等しい。もっと状況説明を詳しく。

※上昇値が同ポイントの場合はレポートの優劣で順位を決定した。

新コーナー タイトル未定

9月号のエフェラ……『エフェラアンドジリオラジ・エンブレムフロムダークネス』というのは大陸書房「大陸ノベルズ」か同社「ネオファンタジー文庫」に収められている、氷川玲子（ひかわ・れいこ）さんの小説で現在7作（もしかすると8作）出ている。ぼくも読んだことがあるが、あまりおもしろいとはいえなかった……。人それぞれ感性が違うとはいうが、あれはあまりおすすめできない（こんなこと書いていいのかなぁ）。で、内容はファンタジー小説なので、たぶんRPGでしょう（予想）。（東京都／匿名希望・15歳）エフェラ……はたしかRPGのはずです。美少女ソフトでは絶対ない！（大阪府／菅原実樹・？歳）

藤田晃英の兄版日本縦断戦記（レポートから）

■戦略を立てる

試しに1度プレイ。つぎつぎと攻めこんでみる。感想は「意外とかんたんそうだな」だった。陸奥にたどりついた年月が同じ場合は戦闘力の上昇値で勝敗を決めるそうだが、どうやらこれが勝負のカギになりそうだ。

侵攻ルートは最短でなくては意味がない。そのうえで、戦闘力をできるだけ上げなくてはならない。各国の情報を集め、戦闘力が58以上の武将をリストアップした。そして各大名の同盟の有無、友好度を調べ、ルート（48⇒46⇒44⇒42⇒40⇒30⇒21⇒24⇒23⇒16⇒4⇒3⇒1）を決定した。

■いざプレイ

まず、戦闘力の低いほうから6人を残して解任。すぐに46国に攻めこむ。籠城戦になる。必要な武将に突撃し、30日以内に勝つのは難しく、なん度もリセットを繰り返し、やっとの思いで初戦を飾った。

つぎの44国は猛者ぞろいで苦戦したがなんとか勝利。42国は楽勝。伊予まで到達。さてつぎは讃岐だと思っていると、44国に退却したばかりの河野軍に39国の毛利軍が攻めこんだ。こういうときのために、44国に兵糧を残しておいたのだ。河野は籠城し、歳久と喜入が援軍としてむかう。思ったとおり、毛利軍はすくない兵力だった。見事毛利軍を追い払い、戦闘力アップにも成功。

40国は苦戦。そして30国・対鈴木戦も籠城戦になる。鈴木軍の鉄砲隊は手強く、リセットを繰り返した末、やっと勝利。

21国・24国の対織田戦はたいしたことはなかったが、23国美濃はそうはいかない。織田軍の精鋭がそろい、苦戦は必至。と思いきや織田の将はつぎつぎと退却。すこし拍子抜けした。

そして11月、武将の宝庫ともいえる16国武田に攻めこむ。野戦にもちこみ、見事武田軍を撃ち破った。この戦いで戦闘力を上げた島津歳久がついに軍師となった。他の武将もはじめたときとくらべるとずいぶん頼もしくなったような気がする。

いよいよ第2チェックポイントである越後を攻める。敵軍大将は上杉謙信。相手にとって不足はない、どころではなかった。1.5倍の兵力で攻めても歯が立たず、兵力を増強し蘆名軍と共同で攻めた。本陣にこもる謙信は強く、夜襲を繰り返してもかなりのダメージを受ける。「このままでは負ける」、そう思ったとき、謙信は退却して行った。対上杉戦での損害は大きかったが、4国の金で兵力を補充。圧倒的な勢いで3国を落とし、最後の1国伊達も百戦錬磨の島津軍にとって相手ではなかった。

こうして、1572年2月、島津義久率いる島津軍は日本縦断の旅を終えたのであった。

↑優勝記録はもちろん1572年2月。もっとも、その道のりは平坦なものではなかった

↑援軍を送り、戦闘力を稼いだのが勝因。元の国に兵糧をすこし置いていく作戦が成功

↑はじめはこの程度だったのが……

↑終了時にはこんなに成長！

今月のおハガキ ～オレにもいわせろ～

■孫堅について（三国志II）

知力87、武力90、魅力89という能力は一見評価されているように思えるが、まだまだ不満だ。知力はいいとしても、武力がたったの90ではあの董卓（とうたく）と同じ。史実では華雄（かゆう）を斬ったのに、その華雄より低いとは！ 魅力も、荒廃した洛陽の復旧に尽力し、民衆に「曹操（そうそう）か孫堅（そんけん）か」と期待させた英雄の魅力が劉焉（りゅうしゅん）・劉璋（りゅうしょう）父子より低いのだから腹が立つ。孫堅にふさわしい能力は、武力93、魅力94ぐらいであろう。

（大阪府／江東の虎・？歳）

■立花鑑連入道道雪について（武将風雲録）

落ち目の大友（おおとも）氏を見捨てることなく、島津氏北上の防波堤として各地を転戦、71歳の生涯のほとんどを戦野で過ごし、下半身不随でありながら、37回の合戦で1回の遅れもとらなかった。その武勇は遠く東海までおよび、武田信玄もその人となりを聞いて対面を望んだほど。この立花道雪（たちばなどうせつ）の武力が85というのはどうか。せめて90以上はあっても……。（静岡県／爲・？歳）

↑常連・翠河緑扇クン。いつもながら秀麗な絵柄！

↑東洲斎写楽三世クン。カラフルかつシリアスでマル

☆2人の意見はごもっとも。孫堅は曹操より強いし、立花道雪は日本で五指に入る勇将。確かにもっと強くてもいいな。イラストは常連と新鋭の2人。ここも最近レベルが上がって選ぶのがタイヘン！ オレにもいわせろ！（歴史SLGに対する不満点）や武将イラスト、歴史SLGプレイレポートなどをゲーム十字軍「歴史の散歩道」係まで送ってね。3回採用で歴史の散歩道おすすめの書籍（今のところ戦国人名事典か三国志人物事典にしようと思っている）、5回採用でゲームをプレゼント！

まとめ

机に山と積まれた投稿をすべてチェックし終えて、担当Sもほっと一息。レポートのレベルも確実にアップしていて、次回イベントからはレポート部門も作ろうかなと思ってしまうくらい。小説仕立てにしているものも多数あって、読んでいて楽しかった。とくに島津軍が日本縦断をする理由には笑ってしまった。雪を見るため、りんごを食べるため、はたまたMファン朝廷の命令だのいろいろあったが、荒木裕次クンの、島津氏が天下を取るためには伊達政宗（1580年代に陸奥に登場）を配下に加える必要があるという恐山の霊のお告げがあったから、というのにはぶっとんでしまった。さてさて、話が横道にそれたが、タイムなどは抜きにしてレポートのデキが最もよかったのは、「水滸伝・108人の豪傑を集める」レポート募集で最優秀賞に輝いた、菊池直樹クン。小説編、プレイ編、攻略図（なんと全合戦の戦場マップおよび武将の進軍ルート記載）の3冊にわたるレポートは、さながら光栄のマニュアルのよう。さすがにその実力はダテじゃない！ さて、次号は三国志IIで好評の武将トーナメントを武将風雲録でやろうかなと思っている。SLGファンは絶対に買いのMファン12月情報号だぞ。

歌を詠む会

さ

今月のお題は「ち」でした。●ちきしょおぉ 秋葉原には 行ったのに 時間がないので 手ぶらで帰る（宮城県／ASH・？歳）●ちがうんだ 叫ばないでね お願いだ ラッシュアワーで 手が触れたんだ（神奈川県／坂本浩助・？歳）●ちっぽけな 夢と希望を 胸に秘め いつも走るよ Mファン買いに（兵庫県／大森崇・16歳）●ちょっとしか ハガキきてない このコーナー ぼくが出しても さほど変わらぬ……（福岡県／メルトダウンII世・11歳）●近頃は 下火になった このコーナー 採用されたきゃ ここがねらい目（山梨県／松田雄歩・15歳）☆92年1月号のお題は「さ」です。イラスト・奈良の三冠王

つぎはピンクソックスギャルズの桃色図鑑→

桃色図鑑 ピンクソックス ♥ピンクソックスギャルズ

いつもピンクソックスギャルズにお世話になってる総立ちボーイにプレゼント！

ウェンディマガジンがピンクソックス創刊号を発売したのは89年12月1日であった。美少女ディスクマガジンとして誕生したピンクソックスは順調に発売され、2年後の現在、近日発売予定のピンクソックス7までで8本ものピンクソックスがそろった。これほどユーザーの支持を得た理由はなんなのだろうか？　美少女ソフトはピンクソックスしか買わないという編集部のKATANAはこういう、「出てくる女の子がかわいいっスよ。ピンクソックス買ったつぎの日は太陽が黄色く見えるっス。まなみちゃん、うっ／」……どうやら、カギはピンクソックスギャルズの3人にありそうである。

MANAMI SUGIMOTO

まなみだってたまには考えごとするのよ

ピピルマ、ピピルマ、プリリンパ……、どこかで……

ベッドの上ではう〜んとカワイクなるの♡

SAYAKA ASAMI

この3人のなかじゃさやかがやっぱりいちばんね

さやかはいろんな洋服を持ってるの♡かわいいでしょ

YUKA MIZUKI

キスして……、こんな顔で迫られちゃったらあなたならどうするかしら？

ゆかは誰にも見せられない日記をつけているのよ

通販でピンクソックスギャルズに会える！

ピンクソックスギャルズの出演しているソフトは以下の通りです。すべて、対応機種はMSX2以降、媒体はディスクのみです。●ピンクソックス創刊号・価格2800円・ディスク1枚組●ピンクソックス2・価格2800円・ディスク1枚組●ピンクソックス3・価格2800円・ディスク1枚組●スーパーピンクソックス・価格4800円・ディスク2枚組●ピンクソックス4・価格3600円・ディスク2枚組●ピンクソックス5・価格3600円・ディスク2枚組●ピンクソックス6・価格3600円・ディスク2枚組●ピンクソックス7・価格3600円・ディスク2枚組☆すべてのソフトが通信販売で手に入ります。ウェンディマガジン☎03-3780-6570まで問い合わせてください。

テレカがあたる くちびるあてクイズ

ピンクソックスギャルズのまなみ、さやか、ゆかの3人の写真からくちびるだけを切り取ったのが右のA～Cの写真である。ただし、どのくちびるが誰のものかはわからない、くちびるの持ち主をあててほしいのだ。ハガキにA～Cのアルファベットとそのくちびるの持ち主だと思うピンクソックスギャルズの名前を書いて、ゲーム十字軍「くちびるあてクイズ」係まで送ってほしい。正解者のなかから10名にピンクソックス特製テレホンカードをプレゼントするぞ。ちなみに、くちびるの写真は下の写真のなかから選んだものだ。

⬆これが、正解するともらえるピンクソックスの特製テレカだ

⬅うれしそうだけど、本当は違うのよ

⬆悲しいときだけじゃなくて、うれしいときも涙がでるの……

⬅もう、やだぁ、恥ずかしいから見ないで!

⬇やだ! なんて恥ずかしいかっこう……まなみやゆかには見せられないわ

⬆体操着を着ているのはちょっとわけがあるのよ

⬇……いっちゃった。でも気持ちよかった

⬇ちょっと恥ずかしいけど先輩のためならゆか、パンティ脱ぎます。あ～ん見ないで

⬆あ～ん、あこがれのあやめ先輩が迫ってくる。せ・ん・ぱ・い♡

投稿大募集

①トビラアイデア→ビッツーに描いてもらうトビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技情報大募集。③通り抜けできます→つまってしまったソフトがあったら相談して。④歴史の散歩道→再現したい史実や歴史SLGでやってほしいことをどうぞ。⑤空想科学読本→ゲームをSF考証したレポート。⑥マップコレクション→複雑なダンジョンのマップを書いて送れ!⑦歌を詠む会→歌人の気持ちになって和歌を詠もう。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもあり。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 T-M MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

来月はきっとガゼルの塔のウル技が……

FファンFファンBボックス

ついにターボRの新機種が発表になった。MIDI、MSXView、メモリ512Kと、直接ゲームがどうのこうのじゃないけど、これで世界が3倍ぐらい広がった。MSXの器がでかくなった感じだ。

NEW

この秋の新ハードFS-A1GT登場!

●成長しつづけるMSX

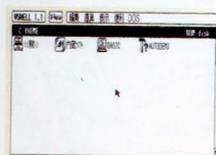
MSXが生まれたのは1983年と8年前。そしてMSX2、2+、ターボRと成長をとげてきた。音にしても容量にしても徐々にアップし、そのわりには値段が安く、我々にとってより身近になってきている。今回のターボRの新機種は、MIDIインターフェイスと『MSXView』が本体内に入り、メモリがいままでの2倍の512Kになるなど、機能アップをしたにもかかわらず、価格が9万9800円とあくまでも10万円以下のパソコンとして、我々の身近にありつづけようとしてくれている。欲をいえばあれもこれもほしい。だけど、時代の最先端を行くと、開発や部品がどうしても高くつく。それより安くていいものを、少し待ってでも提供しようとする姿勢は評価できる。

●『MSXView』でGUIの世界へ

マッキントッシュをはじめ、最近では一般的になったGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェイス)。これは画面上のアイコン(小さい絵文字)をマウスで選ぶとつぎつぎとソフトが起動できる、画面上だけでソフトを動かすことのできる環境のことをいう。だから、キーボードを使ったコマンド入力は必要ない。ものすごくかんたんで、しかも親しみやすいのが特長だ。それをMSXでも実現したいということで、アスキーが昨年『MSXView』を開発。これがそっくりGTのなかに入ってしまったのだ。しかもROMなので、読み出しに時間はかからないし、ターボRの速さをフルに使ってデータの処理も一瞬だ。チャートやグラフなどの作成や、PageBOOKでの簡易電子出版もお手のもの。きっとお父さんの仕事に役にたつ。

これが3大特長

昨年発売になったターボR(FS-A1ST)をさらに強化。MSXの「みんなに使ってもらえるふつうのパソコン」としての性格がよりきわだった感じだ。そして、4つ目の特長として10万円以下を実現。

1	『MSXView』搭載	昨年アスキーから発売になったものをROMにして内蔵。同時にいくつものソフトが起動可能な機能を活用するには、今後、このアプリケーション上で動くソフトの開発が待たれる。期待したい。
2	MIDIインターフェイス搭載	MIDI入出力端子各1と、MIDI対応の楽器を制御できる拡張BASICあり。ビッツーから専用のツールソフトが発売される。これで音楽畑の人がMSXに注目してくれるとうれしいのだが。
3	メインメモリ512KBに倍増	昨年発売のSTの2倍の512KBである。ディスクアクセスの回数は減るし、大量のデータを制御する『MSXView』などの使いごこちはバツグンによくなる。8Kの機種があったのがウソみたい。

⇐絵文字を選べばソフトが起動。GUIの世界だ

●MIDIでコンピュータ・ミュージックの世界へ

『MSXView』がGTのなかに入ってどんどん、マッキントッシュに近づいてきたな、と思っていたら、MIDIのインターフェイス搭載で、さらに拍車がかかった。マッキントッシュは最近また安くなったけど、それでもクラシックで17万8000円。その点MSXは安くていい。A1GTとMIDI対応の音源(たとえばローランドのCM-32L)だと16万8800円。音源にはスピーカーがないので、家のラジカセを使えばこの安さ。コンピュータ・ミュージックがこんなにお手頃になるとはうれしい。それにこの頃はMIDI対応の楽器が山ほど出ている。身近なところ

⇐昨年のと見た目は変わらない。変わった点は、MIDIの入出力端子が1つずつつく一方、RF出力廃止、RGBとビデオ出力を1本化(専用ケーブルつき)。電源投入後は『MSXView』の画面

アンケートハガキより

●禁欲中/今月も、入試MSX禁欲中の息子にかわって代筆です。ゲーム禁欲中のほうがよいかも。瞬間的発想力は訓練になると思うが、理解にとぼしい世の母親と同様、当家の嫁さんもおなじくゲームを白眼視してやみません。まあ息抜きに1時間くらい(すぐ立ちますが)はよいと思う父親の心からのプレゼントにしたいのでゲームがほしい。(大阪・村上栄蔵)⇒いいおとうさんですね。こういうのに弱いので、テレカでよければ送ります。(バ)

MIDIで楽しむためには…？

で電子ピアノやエレクトーン、シンセサイザ、ギターととにかくいっぱい。これらの楽器はパソコンから出る音とはだんちがいの美しい音を出す。PSGとFM音源の違いより大きい。おまけに音をいじったり、アレンジの楽しみも止まるところを知らない。

●メインメモリ512KBに倍増でいろいろ便利

ついにメモリが2倍になった。GT本体の中にたくさんデータを押しこんでおくことができるようになった。この春アスキーから増設RAMが出たけど、あれが768KBで3万円。容量はおよばないけど、値段を考えるとGTががんばっているのが、わかる。ディスクドライブが1つしかないMSXには願ってもない機能アップだ。これでディスクアクセスの数はぐっと減るし、『MSXView』などのデータを大量に扱うソフトが使いやすくなった。

最近のパソコンは異常な位大容量のものが出ているが、家庭で使うぐらいのパソコンにそんなものはいらない。MSXは身のほどを心得ている。そういう意味でMSXは私たちにとっても身近なのだ。そこで来月はGTをもっと紹介したい。乞う、ご期待！

新 ターボR FS-A1GTの関連品発売予定

年内	11月1日	FS−A1GT（新ターボR本体） パナソニック／9万9800円
	11月?日	μ・SIOS（ミュー・シオス）（MIDI演奏用ツール） ビッツー／予価2万9800円
	11月下旬	幻影都市（MIDI対応のRPG） マイクロキャビン／予価9800円
	12月?日	μ・PACK（ミュー・パック）（MIDIインターフェイスと256KBのメモリを搭載したA1ST用のカートリッジ） ビッツー／予価1万9800円
年明け	1月?日	ツール名未定（98用のMIDI音楽データをMSX用にコンバートするツール） ビッツー／価格未定

JIGSAW&CARD GAME
光栄のジグソーパズル カードゲーム

●光栄歴史3部作ジグソーパズル／各1000ピース・3800円／ついに光栄さんはジグソーパズルまで作ってしまった。絵柄はおなじみのパッケージイラストのもの。いずれもたくさんの人がゴチャッ、といるのでパズルの難易度は高そうである。これもゲーム同様徹夜をしそうだ。

⇧ジグソーパズルの絵はおなじみのもの

●信長の野望・武将風雲録カードゲーム／プロデュース(シブサワ・コウ)・2800円／「武将風雲録」がカードゲームとして発売になった。これでみんなとワイワイやりながら、疫病やお家騒動に一喜一憂できるのだ。ルールは全国24の国のカードを合戦で勝ち抜いて取り合うというもの。

⇦24国の争奪をめぐって友だちとプレイ！

EVENT
電遊フェスティバル

台風が来たり、いろんなことがあったけど、ついにこの夏のイベントも終了。『ソーサリアン』と『サーク・ガゼルの塔』がよかった。また、アスキーの新人の方の『MSXView』はていねいでなかなかでした。さて、また新機種を中心に、イベントが開催される。次号ではそのお知らせをしよう。

●8／19・20東京

⇧ラストはビッツーのMIDI演奏

●8／6名古屋

⇧プラザーの荒川嬢とソーサリアン

●8／25広島

⇧右はマイクロキャビンの伊藤氏

PRESENT
さあ応募しなさい

①信長の野望・武将風雲録②三国志II③蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカンのジグソー……各3名様(提供／光栄)④『ドラゴンクエスト列伝・ロトの紋章』のコミック……3名様(提供／エニックス)⑤『スペースアドベンチャー・コブラ』のテレカ……10名様(提供／ヒーロー・コミュニケーションズ)

⇨LDとビデオの発売記念のかっこいいコブラテレカ

⇩藤原カムイ／川又千秋共作。少年ガンガン連載中

応募方法

官製ハガキに右の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所（〒も）・氏名・年令・電話番号・③今月号のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FANのFFBさあ応募しなさい」係まで。しめ切りは10月31日必着。発表は11 8日発売の本誌で。

プレゼント係より

10月情報号当選者発表ぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち『ピンクソックス4』『提督の決断』『ウィザードリィ3』『ドラゴンクイズ』をのぞくすべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何のページ発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡を。

こどもハガキ相談室

福岡県福岡市の合原真一くん・15歳のご相談です。●ターボRのタイトル画面表示のときに高速モードのランプがついていませんが、あのタイトルは高速モードで動いているのですか。⇩さっそくアスキーのMSX推進局へ問い合わせをしたところ、ズバリ高速モードで動いているのだそうです。では、なぜつけないのか聞くと、ほんとうのことはあの一瞬の間にZ80をのぞきに行ったりしているのだそうです。そうするとランプはチカチカッとなってしまいます。しかも、厳密にはランプをつけるのはソフトの仕事なのです。そこで、このときランプをつけるかどうか話し合って、結局つけるのをやめた、ということに落ち着いたのだそうです。

アンケートハガキより

●指2本／指2本でローリングペン（3本にも応用）1．右利きの場合、左側に（小指側）重いほうをおいて、右からペンの3分の1くらいのところを親指と人さし指ではさむ。2．へなへなになってもいいので、人さし指の先を親指の後ろにもっていきます。3．あせって親指を動かすと失敗します。（宮城・三浦伸之）⇨あせって動かすと失敗するというのは勉強になりませんか、みなさん。（バ）

応募券 FFB⑪

おはなしこんにちわっ おはこん

▼おもしろい話は おはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。❶街で、学校で、会社で、自宅で、テレビの中で……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで（住所は前ページの「応募方法」参照)。❷美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。❸新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座。⇩「イラスト講座」係まで。❹ふつうの人には相談できない特殊な悩みごと。⇩「わたしにきくか!?」係まで。【特典】❶、❹はとくに功績のあったハガキに、❷、❸は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。

●おねえちゃんは悲しい……。せっかく独身で通していたのに、とうとうばれてしまったようですね。私、野辺は結婚していたんです。真也くん、覚えてらっしゃいよ。ホーホッホ。（埼玉・野辺友子）

ＯＬ野辺は人妻でもあったのか。夫の顔が見てみたいが、ニセ弟の真也くんとはいったい何者なのだ。なぜ野辺のことを知っている。前号でおやじも変だということがわかったが、ニセ家族まで登場するとは。

●えへへへぇ。ぱぺっちぽーん。（山梨・鈴木修一）

なんだ、おまえ。

●大阪市営地下鉄のタウンカードは、「タウンカードの御案内」と書いてある隣には英訳があるが、かんじんの内容には英訳がない。外人の立場は……。（大阪・よしむソフト）

日本にいる以上は日本語を使わなくてはいけない。先日などは路上で「光るドラえもんバッヂ」を売っていた外人が「ドゥレイモン」といっていたので「ノーノー、ド・ラ・エ・モ・ン」と特訓してやったぞ。甘えるな、外人。

●中野カンフーの4コマはおもしろいが、「穴子」という名前はまずいと思う。それと、「穴があったら入りたい」ということわざも、すごくあぶないものを感じる。（福岡・李香蘭）

「穴があったら入れてやりたい」というのもなかなかあぶない。

●奈良の三冠王はイベントで配っていた会報に、「男装している女性を見かけたら捕獲してほしい」と書いていた。P. S. 三冠王さんの性格はいいですよ。（大阪・吉村一真）

それは、口のまわりにイカリングのヒゲを書いて三波伸介のドロボーになって行くといったわたしのことか。そんなことをいっていたら、またこんなものが……。

●バボさん、大阪会場に来ませんでしたね。期待していたのに。Mファンからはだれも来ていなかったのを、イベント事務局の人は「おまえがいるからだ」といっていましたが。もしかして北根編集長は僕が嫌いなんだろうか。

さあ、これはだれからのハガキでしょうか。あてた人には、三冠王がほしくもない会報をくれるかもしれない。しかし、イイ男だという噂のキミを、編集長もべつに嫌っていないだろうが、好きじゃないことは確かだ。

●アニメがつまらなくなったと思う私は笑点の大喜利を見て大笑いしている。山田隆夫はすばらしい。歌丸は、いついなくなるのか。木久蔵のラーメン屋はもうかっているのか。（広島・牡牛座の男、直川源泰）

歌丸はいなくなることより亡くなるのが心配だ。いや、心配はしていない。

●バボの手先なる人から電話が来ました。僕の書いたネタが何の本にのっていたか聞かれたので、「街のオキテ」といったのですが、間違っていたので編集部に電話をしたら「それはかつがれたんです」といって、つないでくれませんでした。（北海道・藤浦康也）

それは事実です。わたしの手先が失礼したうえに、編集部内で通じなくてごめんなさい。すまなかったので、テレカをあげよう。

BABO'S わたしにきくか!?

Q 私の兄は中2で僕は小6です。兄はつまらないことですぐ怒ります。しかも、すじの通ったことをいっても殴ります。どうしたらいいでしょう。　（福岡・渡辺聡史）

A どっちにころがっても殴られるならあきらめるしかないが、そんなときは青森へ行こう。二戸（にのへ）という駅には、若者離れに悩むあまりか、ホームに「かえってコーイ二戸」というノボリがたくさん立っていたが、どうせなら50メートルおきに「ちょっと待て二戸」「おまえもか二戸」「俺が悪かった二戸」「はやまるな二戸」などをならべるほうが効果はあるとみた。浅虫温泉水族館のイルカショーでは、レースクイーンふうが「みんなのお友だちは、ちょっとやんちゃなジムくんと、おしゃまなマリンちゃんです」と機械的に進めていたが、たぶん、控室ではタバコでも吸いながら「イルカなんかでぇきれぇだよ」などといってそうだったぞ。最近行ったもので、書きたかった。すまん。

イラスト講座

横どり!!　This is the pen.

ローリングペン講座　by でーやん

1 中指と薬指でペンを軽くはさみ、親指で支える。

2 親指で「ペン上」をはじく。（中指を使うとやりやすい。）

5 親指で「ペン上」をキャッチする。（中指はもどす）

ガチ

おまけ

“プロになるための3条”

一、中指はなるべく動かさない。

一、すばやくやる。

一、円をえがくようにやる。

これで君もプロだ!!

「次回は「ローリングペン2」です おたのしみ!!」

東京・でーやん⇩9月号でわかりにくい「ローリングペン講座」にモンクをつけたら、どっと投書が来たぞ（ただなぜか「親指回し」ばかりだった）。バボとわれわれが求めていたのは、まさにコレだったのだ（ノミヤマ）

岐阜・山本繁和⇨カン違いして多数送られてきた「親指回し」のなかでもわかりやすいのを参考として掲載。講座はもちろんふつうのイラストやマンガでもエキセントリックならいいってもんじゃない（ノミヤマ）

テ アンケートハガキより

●なぜ／僕は毎月毎月、ゲーム十字軍の「歌を詠む会」に応募しているのですが、一度も採用されません。なぜ採用されないのか教えてください。1．しめ切りにまにあわない　2．担当者の好みとちがう　3．1枚のハガキにたくさん書いてくるのは反則　4．編集長の許可が出ない　5．コーナーにあわない　6．字がきたない　7．その他（京都・PP-M）⇨やはり、8．おもしろくない　これでしょう。（バ）

GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

今月はものすごくタイトルが多い。おかげで1つ1つのコーナーがこんなに小さい。ほんとうはもっとあったのだけど、これ以上つめこめないので来月送りになってしまった。ごめんなさい!

9/13 マスター・オブ・モンスターズ

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6268
価格	2500円(税込)
備考	

東芝EMIのメガドライブ初参入ゲームを、EMI自身がアルバム化。作曲者は、東京芸大・作曲科卒業の新進音楽家、松尾早人氏。曲調を一言で語るのはむずかしいが、クラシカルなサウンドにベースを置き、ジャズや和楽に傾倒した曲が多かった、としておこう。さすがにピアノの使い方は絶品だった。オリジナル&アレンジ各9曲収録。アレンジものが好きな人向き!? ちなみに音楽監修はあのすぎやまこういち氏。

9/21 交響組曲「アクトレイザー」/古代祐三

メーカー	アルファレコード
媒体	CD
品番	ALCA-182
価格	2500円(税込)
備考	

古代祐三氏が音楽を担当したエニックスのスーファミ・ソフト、『アクトレイザー』のシンフォニック・アレンジ・アルバム。オリジナルが交響曲風だったので、このアルバムの登場を予想していた人も案外多いのではなかろうか。サウンドはクラシカルというよりは、映画音楽風のポップス・オーケストレーションという感じ。それにしても、もう少し早い時期での発売なら良かったのに……。

9/21 コブラII～伝説の男～

メーカー	アルファレコード
媒体	CD
品番	ALCA-183
価格	2900円(税込)
備考	

ハドソンから発売中の、PCエンジンCD-ROM²版ゲームのオリジナル・サントラ。音楽担当は、CMなどのスタジオ・ワークで活躍中のDADDY・A氏。アルバムで注目なのはメロディにすえた音色。抜けのよいパーカッションとは対照的に、どこかこもった感じなのだ。それが、サイケデリックなふんいきを盛り上げている。人によって好き嫌いがあるかもしれない。

お知らせ コナミレーベル・ファンの集い

今年もコナミレーベルのイベントを開催。矩形波倶楽部のライブ、クイズ大会やカラオケ大会などを予定。

■10/21 大阪・協栄生命ホール
最寄り駅:千里中央駅
住所:豊中市新千里西町1-1-10
問い合わせ:キングレコード大阪支店
☎06-531-5224

■10/26 東京・天風会館
最寄り駅:地下鉄・護国寺駅
住所:文京区大塚5-40-8
問い合わせ:キングレコード・ニューメディアソフト制作部☎03-3945-2122

※両会場とも15時30分開場、16時開演。

9/21 アルシャーク

メーカー	ビクター音楽産業
媒体	CD
品番	VICL-5067
価格	2500円(税込)
備考	木村明広氏直筆楽譜×4、ブックレットサイズポスター付

あの『エメラルド・ドラゴン』のスタッフが手がけたことで話題となったRPG、『アルシャーク』(PC-9801)のイメージアルバム。全22曲中5曲はミュージシャンによるアレンジ・バージョンとなっている。GM作曲は、アーケード・ゲームやCMなど幅広い分野で活躍中の佐藤天平氏が担当。曲のジャンルは、よくいえば多彩、悪くいえばバラバラ。それはともかく、もっとサウンドに冒険心やイタズラ心というものがほしかった。あまりにも当たりさわりのない仕上がりで、物足りなさが残るというのが本音。

9/21 パーフェクトコレクション・ソーサリアン Vol.2

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1037～8
価格	3800円(税込)
備考	2枚組・初回のみピクチャーCD

『ソーサリアン』の企画アルバム第2弾。今回もCD2枚組。ディスク1は、アレンジャー3人によるスペシャル・アレンジ全21曲。ディスク2は、ボーカル3曲、ニューエイジ2曲、スーパーアレンジ4曲という構成になっている。中でも注目なのは、厚見玲衣氏のキーボード演奏によるアレンジ曲。アナログ・シンセがひそかなブームの昨今、ハモンドやムーグといった名器で、ちょっとレトロなサウンドを披露している。特に「ルシフェルの水門」という曲は最高で、GM史に残るアレンジになるのではないか。

9/25 カデュリン全曲集

メーカー	ポリスター
媒体	CD
品番	PSCX-1032
価格	2400円(税込)
備考	

セタのスーパーファミコン版RPGのオリジナル・サントラ。私もユーザーとして楽しみに試聴にのぞんだのだが、結果的に非常に疲れてしまった。とにかく、ほんとうにスーパーファミコンの音源なのかという感じだ。同じようなメロディ・ラインが単調につづき、テンポや伴奏までも似たり寄ったり。バリエーションがあまりにも少ないのだ。そういうサウンドがゲームのBGMとしてのコンセプトならそれで結構だが、ビジュアルの存在しないアルバムにおいては、この曲では役不足といわざるを得ない。

9/25 麻雀クエスト

メーカー	ポリスター
媒体	CD
品番	PSCX-1033
価格	2400円(税込)
備考	B2サイズポスター付

人気の麻雀アーケード・ゲーム、待望のアルバム化。麻雀ゲームといえば、か～るい曲が当たりまえのように思っていたが、このゲームは思いっきり違う。もちろん、かわいい感じのするポップな曲も何曲かあったが、なにやら緊迫感ただよう曲が多かった。しかし、音質自体の重厚さは不足気味。これではせっかく曲調に緊迫感を出しても映えてくれない。エフェクタをうまく使えば、もう少しふんいきがよくなったと思う。それがアルバム化の利点というものだろう。エッチな音声合成を収録するだけじゃないはず。

9/25 ラングリッサー(メサイヤ・オムニバス)

メーカー	徳間ジャパン
媒体	CD
品番	TKCA-30377
価格	2300円(税込)
備考	

NCS作品のオムニバス・アルバム。『ラングリッサー』『ジノーグ』(メガドライブ版)、『ヘッドバスター』(ゲームギア)の3タイトルを一挙収録。人気の『ラングリッサー』が4曲、ほかは各2曲のアレンジ・バージョンが収録されている。オリジナル・サウンドも各ゲーム完全収録。GMアルバムとしてはいちばん受け入れられるスタイルではないだろうか。曲それぞれの印象度というのは低かったが、まとまりのよさでは合格点があげられる。ただ、もう少し新しい試みというものがほしい気がする。

アンケートハガキより

●あつい/あついあつい、38度/ あんまりあついのでとうとうクーラーを入れた。しかし、その翌日から2週間、ずっとすずしいではないか。クーラーつけなくても26度。あのあつさはどこへ行った。まだ4回しか使ってない……。(東京・和久井純一)⇨わたしもついに購入したが、スイッチを入れるとなぜか爆音がするので、おそろしくて二度と使いたくないぞ。(バ)

9/25 茶々丸ゲーム・ミュージック(ヒューマン・オムニバス)

メーカー	徳間ジャパン
媒体	CD
品番	TKCA-30378
価格	2300円(税込)
備考	

もはや、押しも押されぬ一大ゲーム・メーカーとなったヒューマンの4作品を収録したオムニバス・アルバム。収録アイテムは、『茶々丸パニック』『アビスの塔』『プロレス』『エジプト』。『エジプト』のみファミコンで、残りはゲームボーイ・ソフト。アレンジは、茶々丸〜とアビス〜が各2曲、ほかは各1曲となっている。各ゲーム、オリジナル・サウンドも収録。このアルバムは、オリジナルがしっかりしているせいか、アレンジの出来がかなりよい。特に茶々丸〜は、メロディ・ラインがキレイでマル。

9/21 ベア・ナックル/古代祐三

メーカー	アルファレコード
媒体	CD
品番	ALCA-181
価格	2500円
備考	

セガのメガドライブ版アクション『ベア・ナックル』のCD化。GMコンポーザーの古代祐三氏が音楽を担当したゲームだ。このアルバムで変わっているのは、音源がサウンドボードIIだというところ。古代氏はGMの作曲にサウンドボードIIを愛用しているらしいので、恐らく、メガドラに移植する前段階のものとして公開したのだろう。アレンジも5曲収録。曲調はハウスっぽいという触れ込みだったが、ジャズに近い感じも受けた。ビートを効かせても、メロディがおろそかにならないのが古代サウンドの魅力。

10/5 コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.4

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7505
価格	2800円(税込)
備考	

コナミの最新ヒット作品を一挙3アイテム収録した、オリジナル・サウンド・アルバム。収録アイテムは、『サンダークロスII』『クライムファイターズ2』『ゴルフィンググレイツ』で、いずれも完全収録。コナミでは、でき上がった曲が「コナミらしいかどうか」検討するらしいが、さすがにそれだけのことはあるみたいで、このアルバムもコナミのふんいきムンムンの曲がいっぱいに詰まっている。おなじみのハイスピード・ドラム、メロディ・ラインをおさえ気味にして、ノリを強調するサウンドという感じ。

10/21 孔雀王3〜櫻花豊穣〜

メーカー	ポニーキャニオン	
媒体	CD	カセット
品番	PCCB-00073	PCTB-00013
価格	3000円(税込)	
備考	荻野真氏書き下ろしオリジナルB2ポスター付	

ゲーム化もされたおなじみの『孔雀王』だが、今回はビデオのサウンド・トラックを紹介する。サイトロン・レーベルの制作で、一部の収録曲にヴァーチャル立体音響システムを使っているのが話題。システムの開発者でもあるマルチ・アーティストのクリストファー・カレル氏が参加し、曲はもちろん、セリフや効果音なども臨場感たっぷりに仕上げられている。もちろん、ビデオのオリジナル・サントラも収録。とにかく、ヴァーチャル・リアリティ(仮想現実)だけあって、最高にピュアな音を体験できた。

10/21 忍者ウォーリアーズ

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00074
価格	2800円(税込)
備考	メーカー&ゲームのロゴステッカー付

ポニーキャニオンには、フルCDに収録したGMでも、1500シリーズに焼き直してほしいというファンの要望がよく寄せられるという。そこで、それに応えるため新シリーズをスタート。その名も1500名盤シリーズ。記念すべき第1弾は、サイトロン・レーベルの第1弾でもあったタイトー・ZUNTATAの『忍者ウォーリアーズ』。オリジナル完全収録はもちろん、昨年のGMフェスティバルのライブ・バージョンも1曲収録。この曲は、津軽三味線の参加で大盛り上がりだった「DADDY MULK」だ!

10/21 ドラゴンナイトII

メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1043
価格	2500円(税込)
備考	351ミリ×351ミリ原画ポスター付

もう知らない人はいない、美少女ソフトの決定版『ドラゴンナイトII』(エルフ)のアルバム化。オリジナルとアレンジ・メドレーの2部構成で計73分の大作。まず、オリジナルだが、PC98ユーザーが全体の8割だったことから音源にはPC98がチョイスされた。もちろん完全収録。一方アレンジは、13曲をセレクトして作られたノンストップ・ディスコ・アレンジ「ファンタスティック・リミックス」(約20分)を収録。ディスコといっても、フュージョンっぽい感じ。

各社新譜情報

★キングレコード

<10月21日>……●ファルコム・ボーカル・コレクションI&II⇨ファルコム作品のボーカル曲集。IとIIの同時発売。I、IIともCD2枚組3800円。

<11月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンIII(日本ファルコム)⇨2枚組フルアレンジ・アルバム第3弾。CD3800円。●プロビンシャリズム・イース⇨『イースI&II』をハウスにアレンジ。CD3800円。

<12月21日>……●ファルコム・スペシャルBOX'92⇨おなじみ年末企画ものCD。CD3枚組。●こなみ・すぺしゃる・みゅ〜じっく千両箱⇨同じく年末企画モノCD。詳細未定。

★ポニーキャニオン

<11月21日>……●ストリートファイターII／カプコン・アルフライラ⇨超人気アーケードのイメージ・アルバム。各キャラクタのテーマ曲をフル・アレンジしてリリース。CD2500円。●クロスソード&戦国伝承／SNK⇨NEO・GEOの2タイトルをカップリングしてリリース。CD1500円。

★ポリスター

<10月25日>……●ドラゴン・ナイト(ビデオ&LD)⇨エルフの美少女ゲームのオリジナル・アニメーション。30分カラーステレオHi-Fi 7800円。

<12月21日>……●(仮)スーパーリアル麻雀(LD)⇨発売中のビデオ、『麻雀バトルスクランブル』と『はじめまして♡』を一挙収録。価格未定。●美少女ソフト・オリジナルカタログVOL.3(ビデオ)……美少女ソフトをオムニバスで収録。詳細未定。

<1月25日>……●(仮)ミスレモンチック・イメージアルバム⇨アリスソフトの美少女キャラ、クミコ、シイル、舞子のイメージアルバム。

<1月頃>……●マージャンクエスト(ビデオ)⇨人気麻雀アーケードのビデオ化。詳細未定。

<2月頃>……●(仮)スーパーリアル麻雀PIV⇨新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★徳間ジャパン

<10月25日>……●カオスワールド⇨ナツメのファミコン版RPGのアルバム化。詳細未定。●ファイヤープロレスII⇨ヒューマンのPCエンジン版新作ソフトのアルバム化。詳細未定。

★東芝EMI

<12月28日>……●サイキック・ディテクティブ・シリーズ・ベスト／データウエスト⇨FM TOWNSの人気シリーズ5作品を一挙収録。オリジナル8曲、アレンジ5曲収録。CD2500円。●BURAI〜八玉の勇士伝説〜⇨リバーヒルソフトから先頃発売になった、PCエンジンCD-ROM²版でゲームのアルバム化。全曲アレンジで収録予定。CD2500円。

<1月?日>……●サンダースピリッツ⇨東芝EMI自身が制作するスーパーファミコン版ゲームのアルバム化。

★光栄

<10月25日>……●ヨーロッパ戦線⇨パソコン版シミュレーションのフルアレンジ・アルバム。PC-8801MC対応予定。CD3000円。

★ビクター音楽産業

<12月16日>……●(仮)女神転生⇨ナムコのファミコン・ソフトをフルアレンジでリリース。詳細未定。

★アポロン

<10月21日>……●ウィザードリィCD-BOOK⇨羽田健太郎氏の音楽にのせておくる本格的スタイルのドラマ編。CDのみ特製ブックレット付き。CD2800円、テープ2300円。

<11月21日>……●すぎやま・こういち作品集⇨すぎやま氏自選による作品集。全曲シンセサイザによるアレンジを予定。詳細未定。

<12月16日>……●ファミコン・ジャンプ〜最強の7人〜⇨全16曲すべてアレンジ。シンセ・アレンジが主体となる予定。CD2800円、テープ2400円。

★ポリドール

<10月25日>……●(仮)デトネイター・オーガン⇨メガドライブのCD-ROM、メガCD版ゲームのアルバム化。詳細未定。

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき!●

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは10月31日必着。当選者の発表は12月7日発売の本誌1月号の欄外でおこないます。

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない

2 今後、MSXturboRを買う予定がありますか(1で④以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合をふくむ)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス
⑨どれも持っていない
⑩その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいものを3つまで番号を答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX/2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンもふくむ)
②メガドライブ(マークIIIもふくむ)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286もふくむ)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだん読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①激走BATTLE ②猫、さがしてよぅ~ ③HIQURE ④SUNDIVE ⑤3² ⑥ボクは忍者 ⑦THE TOWER OF ANGEL ⑧壁打ちピンポン ⑨目玉焼きだ!! ⑩体操人類マットマン ⑪ちゅうがえり大作戦 ⑫Märchen ⑬どれも興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で気にいった順に3つ番号を書いてください。
①ファイナル・ファンタジーIII「祭壇の洞窟」 ②ハウスミュージック風サティ『ジムノペディ#1』 ③夜明け2 ④HAPPY DAY ⑤MADNESS ⑥ハイスクールララバイ ⑦どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かを明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	幻影都市	5
2	サーク・ガゼルの塔	8
3	AD&Dヒーロー・オブ・ランス	106
4	ぷよぷよ	108
5	キミだけに愛を	109
6	ディスクステーション30号	110
7	ピンクソックス7	111

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN SCOOP>幻影都市
3	<FAN ATTACK>サーク・ガゼルの塔
4	十字軍
5	FFB
6	BASICピクニック
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
10	<ファンダム>マシン語の気持ち
11	<ファンダム>アルゴリズム甲子園
12	FM音楽館
13	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
14	パソ通天国
15	ほほ梅麿のCGコンテスト
16	AVフォーラム
17	<FAN NEWS>AD&Dヒーロー・オブ・ランス
18	<FAN NEWS>ぷよぷよ
19	<FAN NEWS>キミだけに愛を…
20	DMfan
21	今月のいーしょーくー情報
22	ON SALE
23	COMING SOON
24	FAN CLIP
25	<特別付録>スーパー付録ディスク

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	「あーぱーみゃあどっく」縦と横スクロール2タイプ
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	FM音楽館
5	AVフォーラム
6	ほほ梅麿のCGコンテスト
7	MSXView
8	パソ通天国
9	ゲーム十字軍
10	あてましょQ
11	オマケ

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊏スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊏PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	ガリウスの迷宮
19	キミだけに愛を…
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説II
22	銀河英雄伝説II DX kit
23	クォース
24	グラディウス2
25	グラフサウルス
26	クリムゾンII
27	クリムゾンIII
28	激突ペナントレース2
29	コラムス
30	サーク
31	サークII
32	サーク・ガゼルの塔
33	ザナドゥ
34	沙羅曼蛇
35	三国志
36	三国志II
37	THE プロ野球激突ペナントレース
38	シャロム
39	シュヴァルツシルトII
40	シューティングコレクション
41	水滸伝
42	スナッチャー
43	スーパー大戦略
44	スペース・マンボウ
45	聖戦士ダンバイン
46	ソーサリアン
47	増設RAM(MEM-768)
48	ソリッドスネーク
49	大航海時代
50	ディスクステーション各号
51	提督の決断
52	ティル・ナ・ノーグ
53	デ・ジャ
54	闘神都市
55	ドラゴンクエストII
56	ドラゴンクイズ
57	ドラゴン・ナイト
58	ドラゴン・ナイトII
59	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
60	信長の野望<全国版>
61	信長の野望・戦国群雄伝
62	信長の野望・武将風雲録
63	ハイドライド3
64	パロディウス
65	ピーチアップ各号
66	ViewCALC
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンタジーIV
70	ファンダムライブラリー各号
71	フォクシー2
72	ぷよぷよ
73	ブライ上巻
74	フリートコマンダーII
75	FRAY
76	ポッキー2
77	魔導物語1-2-3
78	MIDIサウルス
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	ルーンマスター三国英傑伝
82	ルーンワース
83	レイ・ガン
84	ロードス島戦記
85	ロードス島戦記・福神漬

●9月の当選者の発表は56ページからの欄外で発表しています。

MSX製アナログ時計で世界の時を刻む

BASICピクニック

#29 アナログ時計の作り方

MSXFAN 付録ディスク →P.118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

Mファンにディスクが付いたり、ソ連が解体したり、落合が三冠王を取ったり(予定)している、この激動の時を、MSX製アナログ時計で刻みたい。

アナログ時計にいたる3つの道

MSX2以降のMSXには、優秀なデジタル時計(日付機能付き)が入っている。

編集部の壁時計や多機能電話内蔵のデジタル時計なんかよりもよっぽど正確で、わたしたちの編集部でいちばん信頼できる。

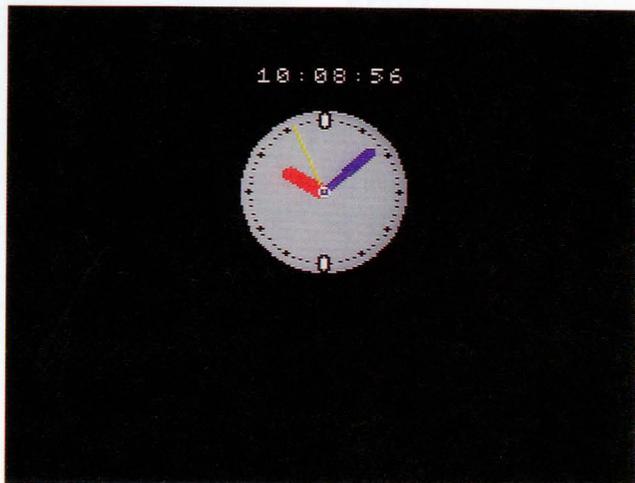
DOSをよく使う人は、タイムスタンプを有効に使うためにこの内蔵時計のことを気にしている人が多いだろうが、BASICだけで使っているとそうでもない。たとえば、編集部の約10台のMSXは、わたしがCLOCK－ICのことを調べるための実験をするまで、どれもこれもばらばらの時刻を示していた。ようするに、内蔵時計をだれも使っていなかったのだ。

†

一方、わたしは夏休みからずっと、BASICピクニックで、ロジカルオペレーションを使ったグラフィック用COPY文の実用例をやろうと考えていて、そのテーマを探していた。とくに、切り抜き機能が便利なTPSETをやるつもりだった。できれば、アニメーションがいいのだが、と考えつつ、そうなると絵柄を作るのに根性がいるなあと悩んでいたのだった。

†

さらに一方、今月号の『体操人類マットマン』というプログラムで、以前、3Dグラフィック

ページØと1の切り換え　時計全体

↑31ページのリスト２の実行画面。文字盤と長針、短針はCOPY文、秒針はLINE文で表示している。サービスでデジタル時計もつけておいた。１秒ずつスムーズに時を刻んでいく

タイムスタンプ　ディスクにセーブされているファイルは、更新されるたびにその更新されたときの日付と時刻の情報をディスクに記録している。これは、Disk BASICでは見ることができないが、MSX-DOSを立ち上げて、「DIR」(BASICのFILESに相当)というコマンドを実行すると、ファイルごとにその日付と時刻を表示してくれる。ずっとBASICばかりで使っていたとしても、ひそかに日付と時刻データを記録しているのだ。これで、似たようなファイルのどちらが新しいバージョンかとか、いつ更新されたかなどの確認ができる。しかし、内蔵時計が狂っていてはその利用価値は激減する。

TPSET　グラフィックのロジカルオペレーションのなかでもっともよく使われる。ある領域Aを別の領域Bにコピーする場合、領域Aの絵柄(透明色以外のカラーコードでかかれたもの)部分は領域Bの上にそのまま乗せられ、もともとBにあったものは消えてしまうが、領域Aで透明色(カラーコード0)だった部分は、領域Bにもとからあった絵柄がそのまま残る、というものだ。つまり、領域Aの絵柄だけを切り抜いて、領域Bに上塗りするということになる。

ちなみに、一見、２つの箱しか表示されなそうな次のプログラムを実行してみよう。無数の箱がどっと現れるはずだ。COPY文は奥が深い。

```
SCREEN5:LINE(1Ø,1Ø)-(5Ø,5Ø),,B:COPY(Ø,Ø)-(255,211) TO(3,3),,TPSET
```

■図1　1つの元図を計算で傾けていく

⊙基本となる長針のグラフィックをまず作り、回転の中心点を原点として、各頂点の座標を割り出す。その座標1つ1つに対して、回転公式を適用して新しい座標を計算する。たとえば、6度(リスト2の変数TD)傾けると、図のように座標が変化する(整数化で誤差が出るために多少歪む)

のときに紹介した、点の回転公式とおなじものを見つけた。

原点を中心に点(a，b)を角θだけ左回転させた点の座標を(x，y)とすると、

x=a cos θ−b sin θ
y=a sin θ+b cos θ

という関係が成り立つ。ただし、これはY軸が上向きの場合の公式だ。パソコンの座標軸はY軸が下向きなので、話がちょっとややこしくなりそうだが、じつはそうでもなく、「角θだけ左回転」を「角θだけ右回転」と置き換えればこのままでいい。

†

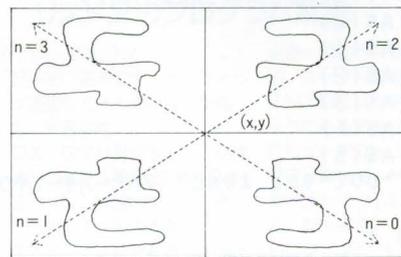
それに、そういえば、配列に入れたグラフィックは、コピーするときに方向を指定して4つのパターンが作れるという楽しい機能があるのに使ったことがないな、などと考えていると、アナログ時計を画面上に出現させようという、今回のテーマに必然的にたどりつくのだった。

†

で、アナログ時計作りの大まかな計画は次のようになる。

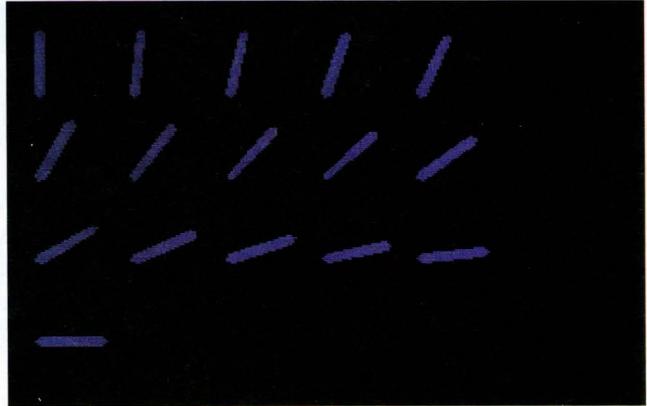
①針の最小限のグラフィックデータを作り、それを6度(文字盤の1分に相当する角度)ずつ傾けて、90度ぶんの針のグラフィックを裏画面に用意する
②そのグラフィックを配列に読みこみ、時間によってコピー方向を変えて画面にコピーする
③文字盤の上に、短針、長針の順にTPSETでコピーする

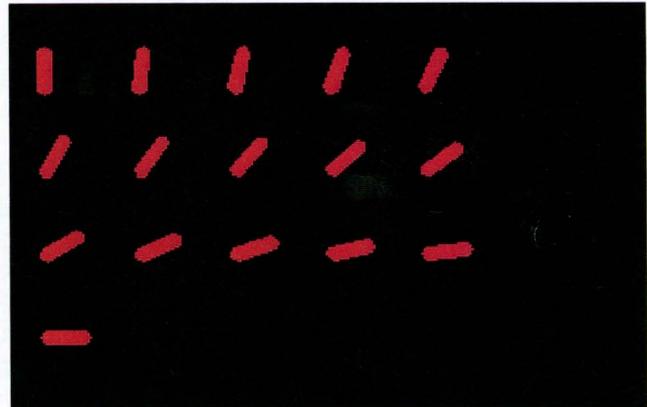
ほぼこの方針で突き進み、できあがったのが左のアナログ時計だ(プログラムは31ページのリスト2)。

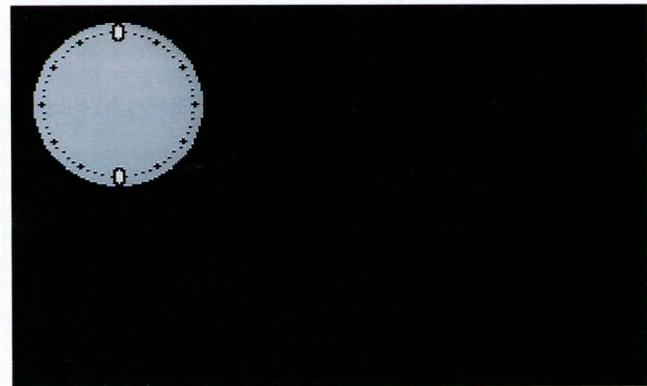
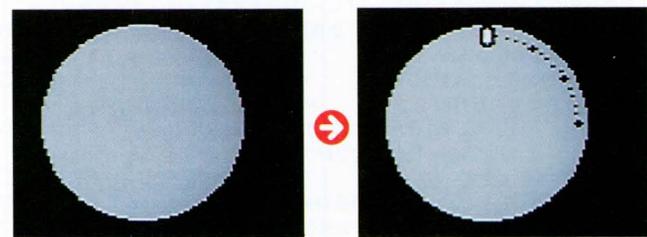
■図2　グラフィックのCOPYには方向がある

グラフィック用配列COPYのおもしろい機能の1つ。あるパターンを配列A%にコピーしたとする。そのA%を下の書式に従って、n=0〜3でCOPYしていくと、この図のようになるのだ。この機能を使って、針のパターンを4分の1ですませた。

```
COPY A%, n TO (x, y) , P
```

グラフィックデータが入った配列 / コピー方向(図参照) / コピー先座標 / ページ(省略可)

ページ2　青い長針

⊙図1の方式で90度ぶんの長針グラフィックをSCREEN 5のページ2に用意しておく

ページ3　赤い短針

⊙長針の場合とまったく同様にして90度ぶんの短針グラフィックをページ3に用意しておく

配列B%　文字盤

⊙文字盤(文字はないが)はまるごと配列B%に入れる。表示にページ0と1の両方を使うのでこれを置いておくページがないのだ。また、この作り方は下のとおり

⊙まず、全体の大きさを決める円をかき、灰色の地色をぬる

⊙4分の1だけ目盛りをかき、配列にコピーして残りの3方向ぶんのコピーをする

ページ切り換え　リスト２の行360では、ページ０とページ１のビジュアル、アクティブを毎回切り換えている。
アクティブページとは、グラフィックがかきこまれるVRAMの領域、ビジュアルページとは、画面表示されるVRAMの領域のことで、この場合、時計の各パーツをコピーしている最中はまったく表示されず、そのまえにすでに完成していた時刻の時計画面だけを表示するようになっている。
もしページ切り換えをしなければどうなるか、行360を消去して動かせばよくわかるはずだが、豚時猫分ｎ秒から、豚時猫分ｎ＋１秒になるときも、秒針だけをかきかえればいいというものではなく、文字盤からすべてかきかえているのだ。かきかえる時間は、この時計の場合は１秒もかからないのだが、どうあがいても、人間の目にはチラついて見えるだろう。
このチラつきをなくすために、裏ページで時計を完成させてから、表にあった古い時刻の時計とさっと交換しているのだ。こうすると、じつにスムーズに時計の針が進んでいくように見える。
リスト２の改造点　この時計はまったく音がしないので、秒針の音を入れてみよう。たとえば、次の２行を追加すればいい。

```
115　A$="T200L32S0M3000O5":PLAY　A$,A$
535　PLAY"A","F+"
```

音はてきとうに変えてみよう。
また、たとえば、Ｃ＄にてきとうな時間を入れておいて、行370で時刻を読みこんだ直後に、

```
375　IF　A$=C$　THEN　1000
```

を入れておく。
つまり、時刻Ｃ＄がやってきたら、行1000に書いてあった命令を実行するようにできるわけだ。
そのほか、動作中に時間を変更できるようにするとか、いろんな応用が考えられる。
また、時計の表示は１秒ずつずれるので時刻は１秒早くセットすること。

針だけをコピーするTPSET

ページ2に長針のグラフィック、ページ3に短針のグラフィック、配列Ｂ％に文字盤のグラフィックを用意したとする。

時間は、GETTIME　A$とするたびに正確な時間が入手できるはずだが、そのまえに内蔵時計が世界の時間と一致している必要がある。ついでだから日付ごとあわせよう。

まえにもどこかでやったが、鮭年鯉月鯛日豚時猫分猿秒なら、SETDATE"鮭／鯉／鯛"
SETTIME"豚：猫：猿"
でセットできる。漢字１文字は、数字2桁を意味し、DATEは「／」、TIMEは「：」で区切るという点が重要ポイント。

しかし、やっぱりついでに対話式（というほどでもないが）日付時刻設定プログラムを作っておいた。付録ディスクの「TOKEI.BPY」（おもにリスト2）の行1000からがじつは下のリスト１になっているので利用してほしい。使い方は、
RUN1000
を実行して、要求に応じてデータを入力していくだけ。

†

さて、時間のデータによって、それに応じたグラフィックの場所とコピー方向を決定し、
①まずＢ％、つまり文字盤をふつうの上塗りコピー
②時間に応じた短針パターンをＡ％に読みこんで、適切な方向でコピー。このときに、TPSETを付けるのがたいせつ（でないと醜い黒い四角が現れる）
③同様に長針をやはりＡ％を介してコピー
④最後に、秒に応じてLINE文で秒針をかく

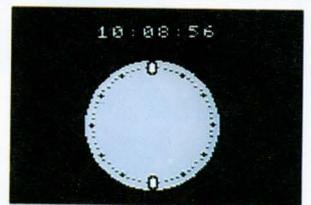
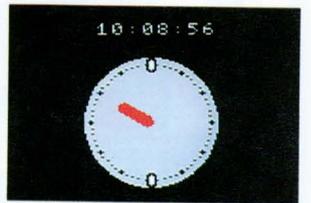
†

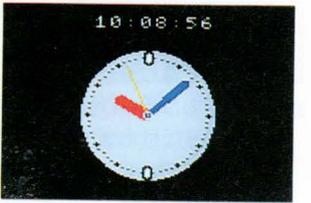
大枠は以上のとおりだが、注意点が2つある。

１つは、①～④をやっているあいだは見せないで、完成してから見せるということ。具体的にいうと、ページ０とページ１の2ページを使い、片方をアクティブ、片方をビジュアルに設定して、これを毎秒入れ換える。

もう１つは、秒針をかくときは、まさかいちいち座標を計算しているわけにはいかないので、秒針描画用の座標テーブル（配列SX、SY）を用意しておき、あらかじめ計算しておくということだ。

†

あとは左の傍注を参照して、てきとうに機能アップしよう。

文字盤のグラフィックの入った配列Ｂ％をふつうにコピー

Ａ％に短針を１つ入れ、時間に応じた方向でTPSETのコピー

おなじように、Ａ％に長針を１つ入れ、TPSETのコピー

最後に秒針をLINE文でかく。完成したところでビジュアルに切り換える。

リスト1のプログラム解説

●リスト１は、リスト2のオマケとしてファイル名「TOKEI.BPY」のなかに含まれている。以下は行番号ごとの解説。
1010　ユーザー定義関数の定義。FNA$は、FNB$を定義するためのもので、「ある文字列の右から2文字を取り出す（１文字しかなければ頭に０を付ける）」。FNB$は、あとで日付と時刻のデータを入れる配列A$を前提にして「添字X以降の配列A$を連続して3つ、文字X$でつなぐ」。ようするに、日付、時刻設定用の文字列を作る関数（行1130で使用）
1020　画面初期設定
1030～1080　年、月、日、時、分、秒の入力を順に受け付ける
1090～1120　確認
1130　日付、時刻設定（FNB$～が、設定用文字列を作成）
1140　終了

リスト1　日付・時刻の設定　ファイル名：TOKEI.BPY

```
1000 '●●● DATE-TIME SETTING
1010 DEFFNA$(X$)=RIGHT$("00"+X$,2):DEFFN
B$(X,X$)=FNA$(A$(X))+X$+FNA$(A$(X+1))+X$
+FNA$(A$(X+2))
1020 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29
1030 INPUT "年";A$(0)
1040 INPUT "月";A$(1)
1050 INPUT "日";A$(2)
1060 INPUT "時";A$(3)
1070 INPUT "分";A$(4)
1080 INPUT "秒";A$(5)
1090 PRINT "これでいいですか。 よければ スペースキー、やり
なおすなら ESCキー"
1100 FOR I=0 TO 1
1110 I=-STRIG(0):IF INKEY$=CHR$(27) THEN
 1020
1120 NEXT
1130 SETDATE FNB$(0,"/"):SETTIME FNB$(3,
":")
1140 PRINT:PRINT "せっていしました。":END
```

リスト2　COPY文で作ったアナログ時計　ファイル名:TOKEI.BPY

```
10 '●●● FIRST SETTING
20 COLOR 15,0,0:SCREEN 5
30 OPEN "GRP:" AS #1
40 OX=9:OY=42:ZX=40:ZY=40:TX=128:TY=80:H
R=0:MN=0:SC=0:T=0:P=0:R=1.11:A$=""
50 DEFFNINS=INSTR(2,A$,"-")+INSTR(2,A$,"
+"):DEFFNX=VAL(MID$(A$,1,FNINS-1)):DEFFN
Y=VAL(MID$(A$,FNINS))
60 DIM HG(1,7,1),XZ(5),YZ(5),SN(15),CN(1
5),OX(15),OY(15),A%((ZX*ZY/2+5)/2),B%((2
*ZX*ZY+5)/2),HX(3),HY(3),BH(3),SX(59),SY
(59)
70 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 5:READ A$:HG(
I,J,0)=FNX:HG(I,J,1)=FNY:NEXT:NEXT
80 FOR I=0 TO 3:READ A$,A:HX(I)=TX+FNX/R
:HY(I)=TY+FNY:BH(I)=A:NEXT
90 TD=ATN(1)*2/15:FOR I=0 TO 15:SN(I)=SI
N(TD*I):CN(I)=COS(TD*I):NEXT
100 FOR I=0 TO 59:SX(I)=.8*ZX*SIN(I*TD)/
R:SY(I)=-.8*ZX*COS(I*TD):NEXT
110 FOR I=0 TO 15:OX(I)=OX+ZX*(I MOD 5):
OY(I)=OY+ZY*(I¥5):NEXT
120 '●●● HARI GRAPHIC PATTERN
130 FOR I=0 TO 1:SETPAGE I+2,I+2:CLS
140   FOR AN=0 TO 15
150     FOR J=0 TO 5
160       X=HG(I,J,0):Y=HG(I,J,1)
170       XZ(J)=X*CN(AN)-Y*SN(AN)+.5
180       YZ(J)=X*SN(AN)+Y*CN(AN)+.5
190     NEXT
200     FOR J=0 TO 5
210       X0=OX(AN)+XZ(J)/R:
          Y0=OY(AN)+YZ(J):
          X1=OX(AN)+XZ((J+1)MOD 6)/R:
          Y1=OY(AN)+YZ((J+1)MOD 6)
220       LINE (X0,Y0)-(X1,Y1),4+I*4
230     NEXT
240     PAINT (OX(AN),OY(AN)),4+I*4
250   NEXT
260 NEXT
270 '●●● BOARD
280 SETPAGE 1,1:CLS
290 CIRCLE (ZX,ZY),ZX-1,14,,,R:
    PAINT STEP(0,0),14
300 FOR I=0 TO 14:
    X=ZX+(ZX-5)*CN(I)/R+.5:
    Y=ZY-(ZY-5)*SN(I)+.5:
    IF I MOD 5 THEN PSET (X,Y),1
         ELSE CIRCLE (X,Y),1,1,,
,R:PAINT STEP(0,0),1
310 NEXT
320 CIRCLE (ZX,5),4,1,,,2:PAINT STEP(0,0
),15,1
330 COPY (ZX,ZY)-STEP(ZX-1,1-ZY) TO A%:F
OR I=0 TO 3:COPY A%,I TO (ZX,ZY):NEXT
340 COPY (0,0)-STEP(2*ZX-1,2*ZY-1) TO B%
:CLS
350 '●●● CLOCK START
360 P=1-P:SETPAGE P,1-P
370 GETTIME A$
380 PRESET(100,20),,PSET:PRINT#1,A$
390 HR=VAL(MID$(A$,1,2)) MOD 12
400 MN=VAL(MID$(A$,4,2))
410 SC=VAL(MID$(A$,7,2))
420 '●●● BOARD
430 COPY B% TO (TX-ZX,TY-ZY),,PSET
440 '●●● HOUR
450 T=(HR+MN/60)*5:PH=T¥15:GOSUB 610
460 COPY (OX(AN)-7,OY(AN)+5)-STEP(ZX-1,1
-ZY),3 TO A%
470 COPY A%,BH(PH) TO (HX(PH),HY(PH)),,T
PSET
480 '●●● MINUTE
490 T=MN:PH=T¥15:GOSUB 610
500 COPY (OX(AN)-7,OY(AN)+5)-STEP(ZX-1,1
-ZY),2 TO A%
510 COPY A%,BH(PH) TO (HX(PH),HY(PH)),,T
PSET
520 '●●● SECOND
530 LINE (TX,TY)-STEP(SX(SC),SY(SC)),10:
    CIRCLE (TX,TY),2,15
540 GETTIMEB$:IF B$=A$ THEN 540
550 GOTO 360
560 '●●● HARI GRAPHIC DATA
570 DATA 0+2,-2+0,-2-29,0-31,2-29,2+0
580 DATA 0+2,-3+0,-3-19,0-21,3-19,3+0
590 '●●● COPY POSITION
600 DATA -7+5,2,-7-5,0,7-5,1,7+5,3
610 '●●● AN CALICULATING SUB
620 IF PH MOD 2 THEN AN=15-T MOD 15 ELSE
 AN=T MOD 15
630 RETURN
```

※行300は次の段に続

リスト2のプログラム解説

10〜110　初期設定
20〜30　画面設定／グラフィック画面に文字を表示する準備
40　変数設定
OX、OY＝針グラフィック描画時の基準座標（仮想的な原点）
ZX、ZY＝時計のサイズ（それぞれ中心点からの距離）
TX、TY＝時計を表示するときの中心点
HR、MN、SC＝時、分、秒
T＝針の角度（AN）計算用
P＝ビジュアルページ、アクティブページ切り換え用
R＝画面の縦横比の歪み修正用
A$＝時間データ読みこみ用
50　ユーザー定義関数定義
FNINS＝文字列A$のとちゅうにある正負符号の位置
FNX＝行570〜580、行600の座標データをX、Y座標用に切りわけるためのもの
60　配列宣言
HG(n, m, l)＝長針、短針の元グラフィックの座標データ。n：長針、短針／m：各頂点／l：X、Y座標の別
XZ(n)、YZ(n)＝針グラフィック描画時の仮想的原点からの増分。nは頂点番号
SN(n)、CN(n)＝6度ごとの三角関数値
OX(n)、OY(n)＝角度別針グラフィックの仮想的原点
A%(n)、B%(n)＝グラフィックコピー用配列
HX(n)、HY(n)＝4分割パート（0〜3時、4〜6時、7〜9時、10〜12時）ごとのコピー先座標⇒PH
BH(n)＝4分割パートごとのコピー方向⇒PH
SX(n)、SY(n)＝秒針表示用の座標増分。nは秒
70〜110各配列設定
TD＝30分の1π（6度）
120〜260　針グラフィックのセット作成（ページ2、3）
X、Y＝配列HGを一時代入
X0、Y0、X1、Y1＝個々の針グラフィック描画用座標。LINE文の始点と終点
270〜340　文字盤作成（ページ1）
280　ページ設定／画面消去
290　円盤をかく
300〜310　目盛りをかく
320　12時用目盛りをかく
330　目盛りをかいた文字盤の部分を配列A%を通して残りの4分の3にコピー
340　完成した文字盤全体を配列B%にコピーして画面消去
350〜550　時計の動き
360　ページ切り換え
370〜400　A$に時間を読みこみ、時、分、秒にわけて設定
410〜530　文字盤、短針、長針、デジタル表示、秒針、中央リングの表示
PH＝4分割パートの識別番号（右回りに0〜3）
540　時刻が更新されていなければ更新されるまで待つ（1秒に1回表示のテンポを守るため）
550　行360に行く
560〜580　長針、短針の元図のグラフィックデータ
590〜600　4分割パート別コピー先座標とコピー方向データ
610〜630　針の角度計算サブ

ファンダム

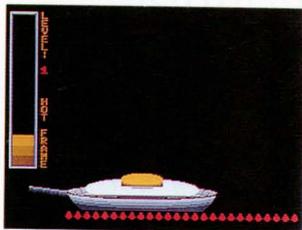
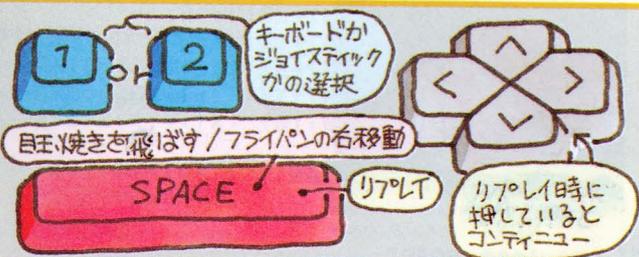
今月でプログラムコンテストのノミネート発表も終わり。それはそうと、ファンダム読者のみなさん、コンテストの読者審査員になってください！ くわしくは、44、45ページを見よう！

※Ⓟはプログラム、❶〜⓲は画面数を表します。また、★のついているプログラムはコンテストノミネート作品です。

→P116の「スーパー付録ディスク」参照

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS-フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

グラフィックに注目のクッキングゲーム
目玉焼きだ!!

画3面 MSX 2/2+ VRAM128K
by 木内靖
▶リストは64ページ

↑目玉焼きの色といい、形といい、よくできているグラフィックに見とれていると

↑うっかりこがしてしまいそうになる。なるべくメーターギリギリではねあげよう

↑ポーンとはねあげたのはいいけど、こんどは受け取るのがけっこうむずかしい

↑なんどかくりかえして、ちょうどよく焼けたらステージクリア

タイトル画面で、キーボード(1)かジョイスティック(2)かを選択すると、しばらく待つ。このあいだに目玉焼きやフライパンのグラフィックをかいているのだ。

ゲームがはじまると、黄色いメーターがどんどんあがる。これがあがりきってしまうと、目玉焼きはこげてゲームオーバーになるので、とちゅうで目玉焼きを上にはねとばす。すると、そこで目玉焼きの焼け具合が決まり、焼け具合のぶん、メーターが赤くぬられる。

はねとばした目玉焼きはフワフワと宙を舞って下に降りてくる。こんどはそれをフライパンでキャッチ。失敗するともちろんゲームオーバー。

受けたらまたこげないうちにはねあげて……のくりかえし。ちょうどよく焼けるとステージクリアでさらにむずかしくなる。

↑フライパンからはねあげると目玉焼きは、一見、ちょうちょのように飛ぶ

画1面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

3Dの迫力でプロミネンスが襲ってくる

SUNDIVE サンダイブ

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

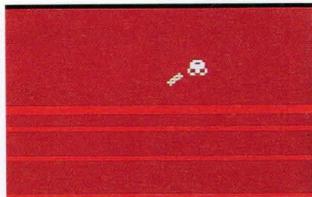
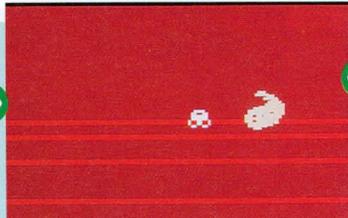
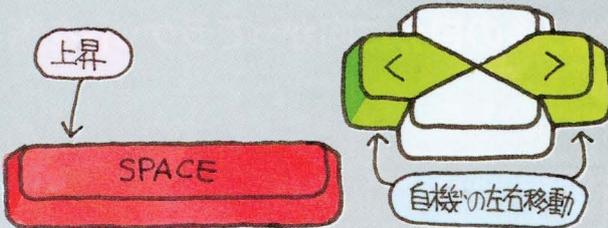
by Nu〜

▶リストは52ページ

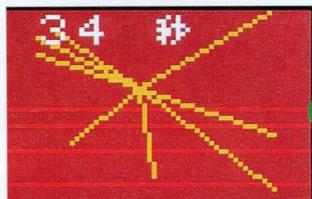
自機は太陽調査艇。例によって慣性がきいていて、ふわふわと飛んでいる。そこに向こうから突然プロミネンスがおそいかかってくる。プロミネンスというのは、たしか太陽の火花みたいなものだったと思うが、熱いに決まっている。これをなんとかよけながら何秒生き延びられるかを競うゲームだ。

プロミネンスがもっとも近づいたときに自機と接触するとダメージを受け、自機の色が白から灰色、紫、暗い緑と変わっていき、さらにダメージを受けると大破してゲームオーバー。また、操縦ミスで画面枠からはみでるとその時点でゲームオーバーになる。

ゲーム自体はありがちなタイプだが、襲いかかってくるプロミネンスの表現がさすが。

リプレイは、かつて「Nu〜式リプレイ」と名付けたときのままの方式で、キー入力とは無関係に一定時間後に開始する。

太平線(太陽の地平線のこと。ホントか)のかなたからプロミネンスがやってくる

右投げの投手ならシュートだ。ぐっと引き寄せてパカーン……と打ってはいけない

ギリギリのところでよけたほうがにげやすい

また新しいプロミネンスがおそってくる

34秒というと極細のスパゲティもゆでられない時間だがこのゲームでは長生きのほう

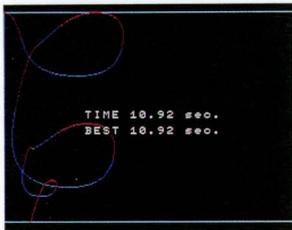
ついにダメージがいっぱいになり、大破。このときの閃光もなかなか

自分の過去のプレイをやりなおせる!

ちゅうがえり大作戦!

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

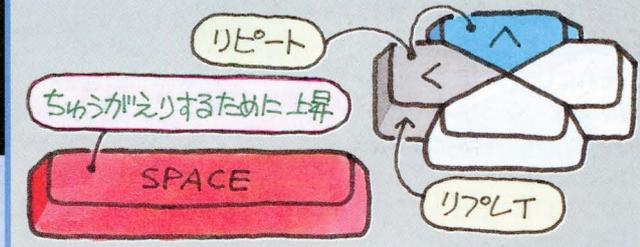
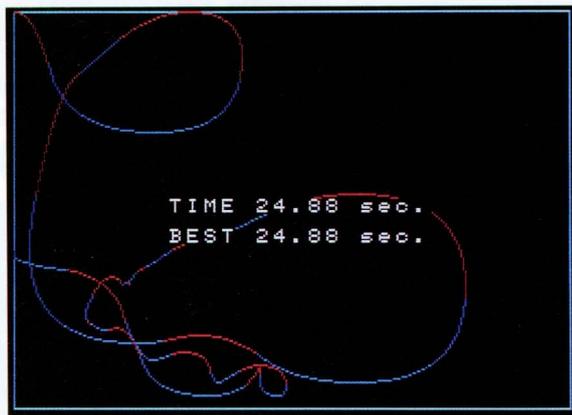
by YAGI

▶リストは53ページ

ぐるんぐるんと最初のゲームでゲームオーバー。これをリピートしつづける

私は泣く子もだまる大冒険家・院泥寺世雲頭(インディジョウンズ)。今日も冒険に出かけたが、私の冒険をいつもじゃまする悪の秘密組織によって私の乗る飛行機が新兵器しかくバリアのなかに閉じこめられてしまったのだ!

という背景で、飛行機に見立てたドットを周囲の壁にあたらないように操作して、なるべく長く持たせるというゲーム。

操作方法はスペースキーだけなのでかんたんそうだが、ほんとうはすごく複雑だ。なにしろ、「スペースキーを押していると上へ、はなしていると下へ加速度が働き、上昇中は左へ、スペースキーを押していて下降中、または左へ進んでいるときは右へ加速度が働く」という奇怪なアルゴリズムなのだ。

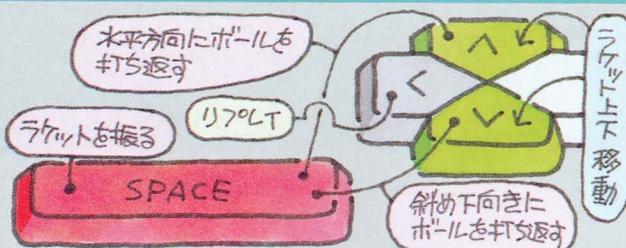
しかし、なぜか奥が深い。そのうえ、リピート&コンティニュー機能というのがあり、自分の前回のプレイを再現するだけでなく、とちゅうでスペースキーを押すことで新しいプレイをつなぐことができるのだ。

30秒生き延びるのが最初の目標で、60秒を超えたら「うますぎる」と作者からいわれる。

いいところは残し、悪いところははずして、続けてきたら、ここまで記録が延びた。とちゅうから参加できるのがいい

数秒後の自分に向かってラケットを振る

壁打ちピンポン

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by HIDEYUKI

▶リストは56ページ

ピン球を床に向かって打つ。床ではね返って壁にあたり（この瞬間画面全体の色が変化する）ポーンともどってくる。写真は特別にピン球の軌跡を表示するようにして撮影したもの

もどってきたところを

タイミングをあわせて打つ

ちょっと強く水平に打ちすぎた

奥のほうで床、壁とはねて、もどってきたが、スピードが付きすぎていたので、タイミングがあわず、空振りしてしまった

1画面タイプという短いプログラムで、けっこうな密度のスポーツゲームに仕上がっている。

壁に向かって、ピン球を打っては返し打っては返し、の孤独な遊びをシミュレートしたものだ。画面に現れているラケットの動きは、ふりかぶって打ち抜けるまで、4段階でアニメ的に動いて雰囲気を出しているし、ピン球のはね返る角度やスピードもプレイヤーの手加減で変わってくる。

それにしても、テニスでも、野球でも、ドッジボールでも、おなじように壁打ちで遊ぶだろうに、壁打ちピンポンがもっともせつない響きを持っているのはなぜだろうか。

■厳格な壁打ちのルール

それはともかく、この壁打ちピンポンには厳格なルールがある。それは、

①ピン球を打つ
②床にあたってはねる
③壁にあたってはねる
④それをダイレクトで打つ

という順序でなければならないことだ。床にあたらず直接壁にあたったり、壁ではね返ったピン球がラケットにあたるまえに床ではねたりした場合は失格。ラケットをピン球にあわせても反応がなくなり、すぐにゲームオーバーになる。これは、最初のサーブのときに打ちそこねた場合もおなじだ。

■数秒後の自分が相手

ということは、あるていど下向きに打ち返し、壁から強く高い球が返ってくるように打つのが基本パターンになる。けっきょく、壁ではねかえったピン球を打つのもやはり自分なのだから、数秒後の自分が打ちやすい球を心がければいいのだ。

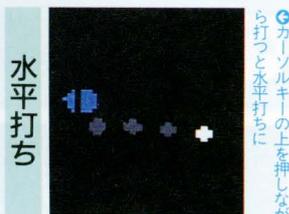
まあ、心がけるだけでうまくできるのなら、学校も神社も警察も市役所も国会も国連もいらない。

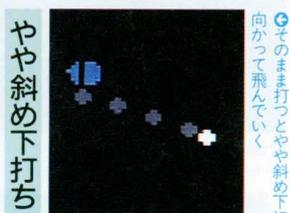
で、ピン球を強く打つためには、スペースキーを押したままあるていどエネルギーをたくわえるタイミングを一定に保つこと。じょじょに軌道が低くなってくるピン球をふたたび上の軌道へあげるには、斜め下打ちで角度を付けること。この2つがポイントだ。

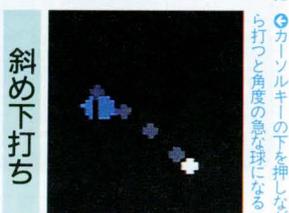
もっとも、うまく誘導できれば、おなじ位置から動かずに一定のタイミングで打ち返していられるパターンもありそうだ。

ラケットのフォーム

スペースキーを押していたあとはなすと、ラケットが写真の順序できれいに動く

ピン球の打ちわけ

水平打ち

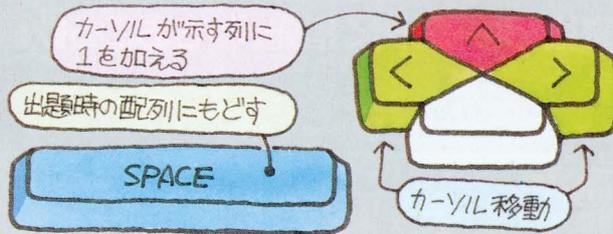
カーソルキーの上を押しながら打つと水平打ちに

やや斜め下打ち

そのまま打つとやや斜め下に向かって飛んでいく

斜め下打ち

カーソルキーの下を押しながら打つと角度の急な球になる

数字の変化のしかたがおもしろい
3^2

画1面　MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで
by 坂本伸幸　▶リストは54ページ

カーソルが示す列に1を加える
出題時の配列にもどす
SPACE
カーソル移動

レベル数＋1が、そのレベルをクリアするまでの最小手数となっている

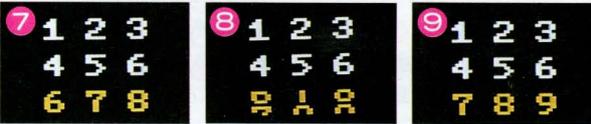
どこかで見たことのある数字キャラだと思ったら、これは1991年8月号に掲載された『秩序回復』と同じ作者によるもの。あのときは、ちょっと変な移動方式で数字を順序よく並べるパズルゲームだった。

今度のこのゲームの目的は、バラバラに3×3に並んでいる数字を、上から順に123、456、789と並べることを目的とする。

黄色いカーソルは、カーソルキー右を押すたびに、上から下へ横1列ずつ→左から右へ縦1列ずつ→右斜め下向きの対角線→左斜め下向きの対角線、と順に(または逆に)変化していく。カーソルキーの上を押すと、カーソルのあった数がそれぞれ1ずつ増える。これを利用して、目的どおりに数字を並べるわけだ。ギブアップしたいときは、スペースキーを押せば出題されたときの状態にもどる。

レベル2を並べる

235と対角線上に並んだ数列に1をたす。クルッと数字が回転し、1がたされた

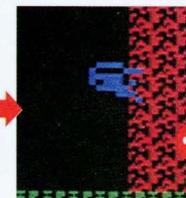
今度は、真ん中の横1列に1をたす。これで上の横2列がそろったぞ

下の横1列に1をたして、これでレベル2をクリア。どんどんむずかしくなっていく

こんなボクだって立派な忍者になりたい
ボクは忍者

画1面　MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで
by パト　▶リストは55ページ

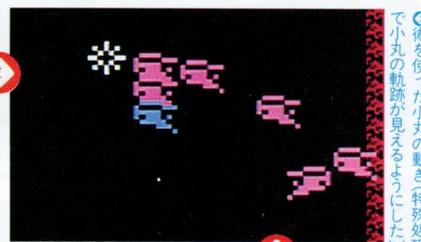
「とっくん1」開始。小丸は画面右にある木に向かってジャンプし、飛んでいく

木が近づいてきた。木を蹴る用意をするぞ

木とかさなった、今が蹴るチャンスだ

小丸は向きを変え、左の木に向かって飛ぶ

これが「足場のある所に降りろ」の術だ!

術を使った小丸の動きで小丸の軌跡が見えるようにした(特殊処理)

上の枝にたどりついても特訓はつづく

先祖代々が忍者である、忍者の家系に生まれた小丸は小学1年生。そんな小丸は、じっちゃんの伊賀丸と忍者になるための特訓をするのであった(作者の手紙より)。

これはアクションゲームだ。忍者の小丸は伊賀丸の投げる手裏剣をよけ、木から木へ飛び移りながら上へと登っていく。木から木へ飛び移るには、木と小丸がかさなった瞬間に木を蹴ること。タイミングが大切だ。画面上の枝までたどりつけばクリアとなり、「とっくん」数が加算される。画面下の枝の下から伊賀丸の投げてくる手裏剣に当たるか、木を蹴りそこねて木に激突したらゲームオーバー。手裏剣は「とっくん」数が上がると速くなる。

小丸は「足場のある所に降りろ」という術が使える。これは手裏剣に当たりそうなときに使うと効果を発揮。どういうものかは右上の写真で一目瞭然。わかりやすい術だ。

緊張の一瞬、閃(ひらめ)く指先、わきおこる歓喜

猫、さがしてようぅ〜

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by HASEMAKO ▶リストは68ページ

作者によれば、猫探し、というアルバイトをヒントにしてこのゲームを作ったそうだ。

ほんとうにそんなアルバイトがあるのかどうかはさておいて、このゲームは2人対戦早押し競争ゲームだ。

RUNすると、このゲームに登場する色ちがいの15匹の猫の顔が描かれる(下の写真)。

描きおわると「猫ふんじゃった」の軽快な音楽が流れ、ゲームスタート。

「WANTED」と書かれた四角を中心に上下左右に同じ四角がある。「WANTED」の四角には、さがしてもらいたい「さがし猫」が表示される。このさがし猫の上下左右の四角のどれか1つに猫が表示されるので、その猫とさがし猫がおなじかどうかをすばやく判断する。おなじなら、その方向のキーを相手より早く押すのが勝負だ。プレイヤー1が猫を捕まえたときは、捕まえた猫の四角のスミに青いマーク、プレイヤー2が捕まえたときは赤いマークがつく。両者同時に捕まえた場合は、2人とも1匹ずつ捕まえたことになる。

■その他のルール

●3匹以上差をつけられたプレイヤーが猫を捕まえると、リードしているプレイヤーの捕まえた猫の数を1匹減らせる

●さがし猫と同じ猫が表示されたのに逃がしてしまうと、リードしているプレイヤーの捕まえた猫の数が1匹減る

●おてつきをすると、捕まえた猫の数が1匹減る

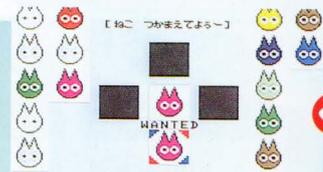
●10匹先に捕まえたほうが勝ち

■1人でも遊べる

画面下にある、「ベストタイム」はどれだけすばやく1匹の猫を捕まえられたかの最小タイム(上の数値)と、10匹捕まえるまでにかかった時間(下の数値)を表示する。だから、このゲームは2人対戦で遊ぶだけでなく、自分1人で記録更新を目指して遊ぶこともできる。

猫の表示を待つときは、ちょっとドキドキ。指先は獲物にとびかかるライオンのようだ

さがし猫と同じ猫が、上の四角に表示された。どちらのキー入力が早いか勝負！

早押し勝負の結果、プレイヤー1が勝ち、緑色の猫を捕まえた

勝負は中盤にさしかかる。両者同時に猫を捕まえた

10匹先に捕まえたプレイヤー2の勝利。O型のプレイヤー1はおてつきが多かった

画面左側にはプレイヤー1の捕まえた猫と「ベストタイム」が表示されている。プレイヤー2は右側に表示。おっと、猫が表示されるよりも前にキーを押したために注意された

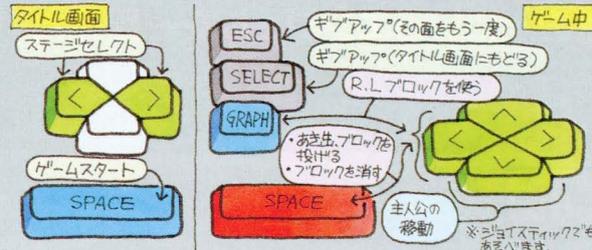
15CATS

メルヘンなパズルの世界にひとめぼれ

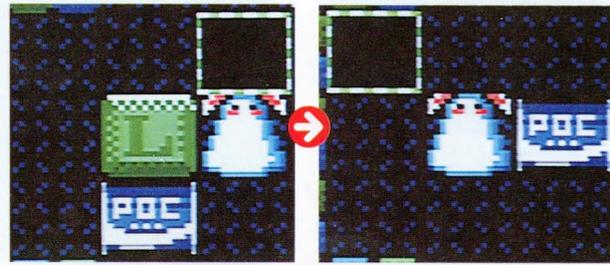
Märchen メルヘン

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by やすし

▶リストは65ページ

このゲームの名のない主人公。ピョコピョコと動くかわいいやつ

Lブロックの使い方

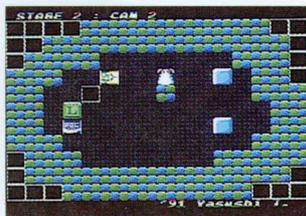
Lブロックを使うと下の連続写真のように左回りに90度回転する。Rブロックは右回りに回転する。

上の看板に書いてあるのがこのゲームの目的。主人公はR、L、ノーマルブロック、あき缶等の後ろにまわって、それらを投げることができる。このキャラクタが他のキャラクタにぶつかると、ぶつかった反動で1キャラぶん押される(押される先が床、ホールの場合だけ)。ブロックを消したいときは壁に押しつければ消せる。また、動かせるキャラクタはすべてホールに落とせる。R、Lブロックはそのブロックを中心とした3×3マスの範囲のものを左右に90度回転させる。

かんたんなステージ1。まずポカリのあき缶を左のノーマルブロックにぶつける

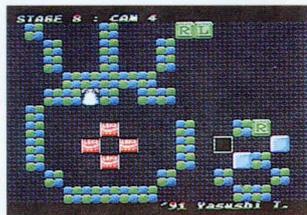
あき缶の上に主人公を移動させて、今度はあき缶を下に投げる

そして右のブロックにあき缶をぶつけると、うまくホールの下にあき缶がきた

あき缶をホールに入れてやってクリア。こんなデモのあと、次のステージへ

全15ステージから7つのメルヘンの世界をピックアップ

ステージ2。三矢(みつや)サイダーの缶は遠まわりをして最後にホールに入れる

ステージ4。家のなかにあるホールに2つのあき缶を入れる。これはかんたん

シンプルなステージ7。下にあるノーマルブロックが、目のつけどころだ

ステージ8。あき缶とホールとの間の壁を消すのではなく、ホールまでの道を作る

ステージ10。L→Rブロックのコンビネーションでいちばん左側のあき缶を消す

このステージ12は、むずかしかった。Rブロックは動かさずに使うのがコツ

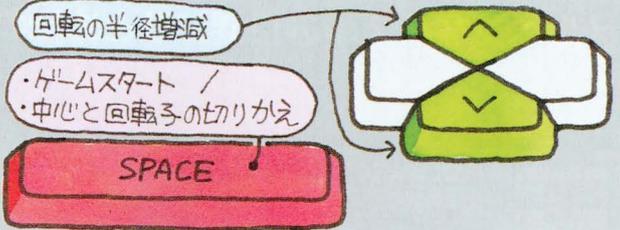
ステージ14。主人公を左から右に移動させるときは首じゃなくて足のところを通る

塔の上にいるエンジェルを一目見たい!

ザ・タワー・オブ・エンジェル
THE TOWER OF ANGEL

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by M-OZO

▶リストは58ページ

⬆ここが塔の入口。エレベータに乗るにはカーソル左上を押しながらゲームスタート

見るのと、遊ぶのとではかなりちがうもの。このゲームも遊んでみて、はじめてそのおもしろさに気がついた。これは塔の上にいる天使を、ひと目見ようと、20階建ての塔を登っていくアクションゲームだ。

青と白の「+」が主人公の足だ。青い足を中心に、白い足が人工衛星みたいにくるくる回る。ここに1歩ふみだそうとするところでスペースキーを押すと、白い足と青い足が入れ替わり、歩く。歩幅は大きくしたり、小さくしたりできる。さあ、歩きはじめるか。

天使の絵が書いてあるエンジェルボードをすべてふんで、階段のところに行けば上のフロアに進める。足をふみはずしてフロアから落ちても、しばらくすれば復活する。が、時間は容赦(ようしゃ)なく過ぎる。TIMEが0になるとゲームオーバーだ。

さあ、ガゼルの塔の4倍の高さのこの塔を登りはじめよう。

⬆ハアハア、フロア3まで登ってきたぞ。まずは、画面の右上にあるエンジェルボードをふみにいくとするか。青と白の線は、それぞれの足の軌跡をあらわしたもの

⬆あれ〜、最後のボードをふみにいったら、落ちてしまった

⬆エンジェルボードはふむと消える。次は下にあるエンジェルボードをふみに行く

⬆はやく、はやく、復活してくれ。タイムがもう残りすくないぞ

⬆残りタイム1でどうにかクリア。残りタイム×50+1000がスコア

足どりかろやかに上のフロアへ

この床に注意!

⬅レンガ造りのこの床をふむと、白い足の回転スピードが高速になる。目が回りそう

⬅この床をふんでびっくり。なんと地震が起こり、地面が上下に激しくゆれるのだ

⬅このデビルボードをふんだあとは穴となる。またおなじボードをふむと宙に浮くぞ

⬆デビルボードが初登場。う〜ん、階段まで行くのがこわそうだ

⬆ふむと回転が速くなる床を使って太陽のみたいのが描いてあるフロア

⬆エンジェルボードだらけのこのフロア。歩幅を小さくしてふんでいく

⬆床が日本列島の形になっているフロアだ。タイムが少ないのではやく

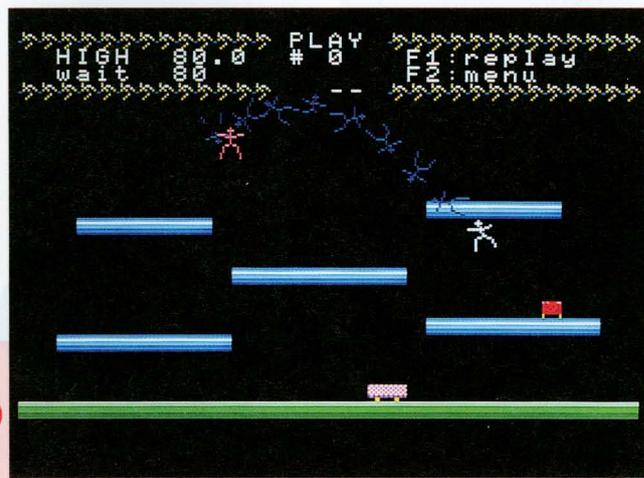
アクションゲームに新境地を開く意欲作

体操人類マットマン

画8面　MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by 尾花健一　▶リストは50ページ

クルクルッとキャラクタが回転していくのが楽しい体操シミュレーションだ。

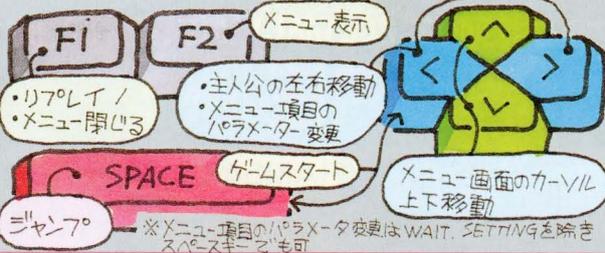
目的は、5つの赤い旗を取って(取る順は自由)、チェッカーフラグのところでピタリと静止すること。ゆっくり近づいてくる敵に触れたり、着地に失敗して地面に激突したりする(足の裏が床につかないと着地できない)と減点。逆に敵に反撃をくらわすとボーナス点が入る。目的を達成したか、制限時間を超えてしまって0点が確定したときに、スコアが表示される。基本的に、はやく目的を達成するほど得点も高く、敵を倒すとあるていどまで得点を伸ばせる。

スペースキーのジャンプとカーソルキーの左右で、マットマンは自由自在にクルクルまわり、その動きだけでもおもしろい。

最初は制限時間内に目的を達成するのもむずかしいが、遊びつくすための豊富な機能(下のメニュー)もあり、とくに「example(エグザンプル) play(プレイ)」(作者の模範演技)を見ると、20点や30点で終わるわけにはいかなくなってくる。

編集部では、ちえ熱が100点の大台に達したところで編集部全体が猛烈にいそがしくなり、記録更新の戦いは休戦中だ。はやく再開したい。

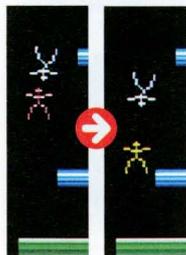
タイトル画面。タイトルの文字がパラパラッと消えていく

左下から中央、右上とトントンと昇っていって、右上から左上の床までクルクルッと大ジャンプ

最後の赤い旗を取るために右下へ飛んでおりる。うまく着地できればラッキー

超絶技巧の3段ジャンプだ!

左下、中央と連続してジャンプすれば、いっぺんにこんな高いところまで飛びあがれる

ここで静止すると得点表示

げいんっと反撃

敵に頭突きで反撃できる。つまり、さかさまの状態で、あるていど、下向きの速度を持って触れれば、敵がダメージを受けて消滅してしまい、ボーナス点まで入る

マットマンをしゃぶりつくすためのメニュー

いつでもF2キーでこのメニューウインドウが開く。

❶モード切り換え。[PLAY]は記録モード(現在のトラックにプレイを記録)、[WATCH]は再生モード(現在のトラックの記録を再現)

❷トラック　プレイを記録用メモリ領域の選択。#0は&HC500〜、#1は&HC700〜、#2は&HC900〜、#3は&HCB00〜。それぞれここをBSAVEしておけば記録が残る

❸ウェイト設定　ゲームのスピードはこの数値が大きいほどノロくなり、小さいほど速くなる

❹模範演技　作者自身の「お手本」の記録があり、ここを選ぶと興味深いデモが見られる

『体操人類マットマン』の記録のセーブの方法　#0のトラックでプレイしており、たった今、最高記録がでたとします。その記録をディスクに「A」というファイル名で保存しておくには、まず、ゲームを[CTRL]+[STOP]で中断する。そして、「BSAVE"A",&HC500,&HC6FF」と打ちこんでリターンキーを押せばセーブできます(トラックが1増えるごとに、開始アドレスと終了アドレスを&H200ずつ増やしてください)。このデータをロードするときは、マットマンのプログラムを走らせる前に「BLOAD"A"」で先にロードしておいて、マットマンのプログラムを走らせればOKです。

【付録ディスクの遊び方】「体操人類マットマン」は付録ディスクのメニューから選んで遊ぶことはできません。BASICの画面で「RUN"MATMAN.FDG"」と打ちこみリターンキーを押せばゲームができます。また、マットマンは自分の記録をディスクにセーブすることができます。そのため、付録ディスクから別のディスクに「MATMAN.FDG」をコピーして、そのディスクを書きこみ可にして遊ぶことをおすすめします(ファイルコピーの方法は48ページを参照)。

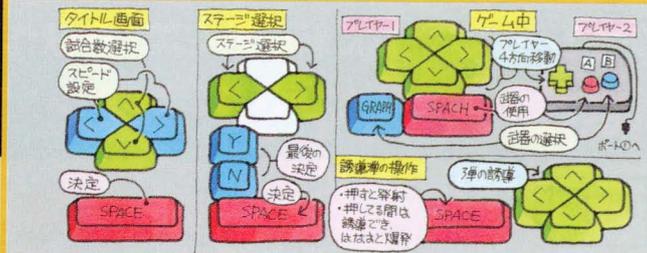
ケンカで勝てないあいつに、これで勝つ！

HIQURE ハイキュア

画18面

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by OCT1772

▶リストは69ページ

⊙タイトル画面で試合数とスピードを決める。1回勝負というのが男らしいかも

ＨＩＱＵＲＥを訳すと、「対戦型アクションゲームの最高峰」という意味になる、といいな。本当かどうか遊んでみよう。

■タイトル画面にて

ゲームスタートするとタイトル画面が表示されて、1、3、5、7回のうち何回勝負するか選ぶ。またキャラクタの動くスピードもここで設定できる。数値が大きいほどスピードは遅い。

■戦う場所を選ぶ

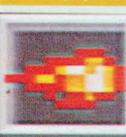
全部で15のステージが用意されている。1回勝負するたびにステージは設定できる。どのステージで戦うかは、2人で話し合って決めよう。

■いまだかってない戦い

エネルギーが充電されて勝負開始だ！　赤いほうをプレイヤー1、青いほうをプレイヤー2が操作する。各プレイヤーはツルハシ、ファイヤー、誘導弾、雷、瞬間移動、無敵の6つのアイテムを使って戦う。画面下のアイテムゲージのカーソルを操作して使いたいアイテムを選ぶ。アイテムによっては使用回数に制限があるが、宝箱(中にはアイテムが1つ入っている)を取って使用回数を増やせる。また、アイテムの使用回数は次の試合に、もちこされるのでムダ使いはしないほうがいい。

■試合結果

1回の勝負は、ダメージを受け、先にエネルギーがつきたほうの負け。制限時間内に勝敗が決まらなかったり、同時にエネルギーがなくなったりしたら、その勝負は引き分け。そして、最初に決めた数だけ勝負し、相手より多く勝ったほうが勝者だ。

RED VS. BLUE

ファイヤー

ファイヤー(火の球)を発射することのできる、もっともポピュラーなアイテム。誘導弾と同じ威力をもっている。使用回数に制限がなく使いやすい。

⊙使用回数に制限がないからガンガン撃てる

ツルハシ

自分の向いてる方向の平地に穴をあけるアイテムだ。相手を閉じこめて攻撃したり、引き分けにもちこむときなどに使用する。使用回数に制限なし。

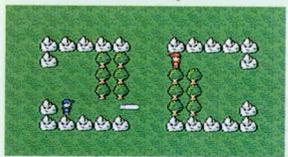
⊙穴を掘るときは考えて掘ろう

誘導弾

一定時間弾を誘導して攻撃するアイテム。爆発地点を中心とした3×3マスの範囲にある木、穴を平地にかえる。威力はファイヤーと同じ。使用回数に制限あり。

⊙相手に向かって誘導弾発射！

⊙誘導中に動けないのが弱点

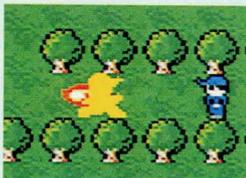
⊙ドカーンと爆煙がまきおこり、命中！

雷

雷を相手に落とし、無条件でダメージをあたえられる。とっても便利なアイテムだが、ファイヤーや誘導弾に比べ威力は半分。使用回数に制限あり。

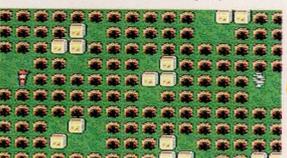
⊙画面上から落ちてきた稲妻が、

⊙相手に落ちた。命中率100パーセント

無敵

このアイテムを使用すると一定時間、無敵の状態になる。相手が無敵になったら、自分も遅れて無敵になって戦うと有利。使用回数に制限あり。

⊙ファイヤーなんて無敵になれば、へっちゃらさ

瞬間移動

どうにも動けないときなどにこれを使うと、平地のある場所に瞬間移動できる。移動先はランダムで決まり、思う場所に移動はできない。使用回数に制限あり。

⊙こんな穴だらけのステージのときは、

⊙瞬間移動を使って宝箱を取りにいく

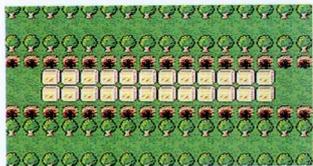
ゲーム画面の説明

時間切れだ!

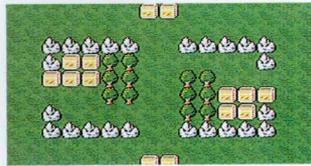
⬆両者、アイテムを使い果たしエネルギーの少ないレッドが逃げて引き分けとなる

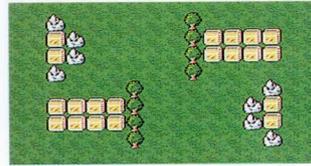
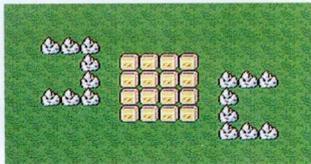
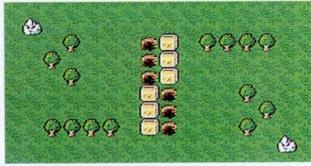
⬆全試合終了後の勝敗結果の画面。ピョン、ピョン飛びはねているレッドが勝った

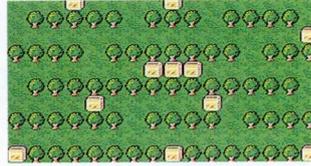
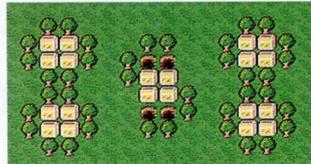
戦場となる15ステージが用意されている

➡カーソルキーの右を押して表示される順に、ステージの番号をつけました

STAGE1

STAGE2

STAGE3

STAGE4

STAGE5

STAGE6

STAGE7

STAGE8

STAGE9

STAGE10

STAGE11

STAGE12

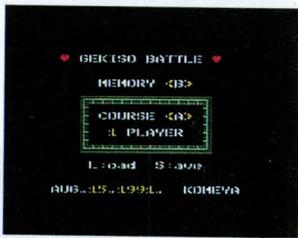
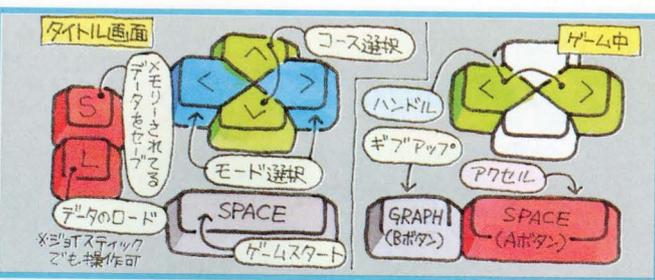
STAGE13

STAGE14

STAGE15

激走シリーズ第3弾！　キミと勝負！
激走BATTLE げきそうバトル

MSX MSX2/2+ RAM32K　※ターボRは標準モードで

by 米屋のチャチャチャ　▶リストは62ページ

モード選択、コース選択、メモリーのコピーはタイトル画面でする

1人で遊ぶ人は自分の記録と戦え！ 2人で戦えばさらに熱い!!（作者の手紙より）

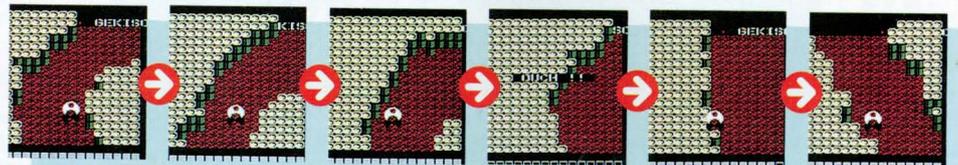
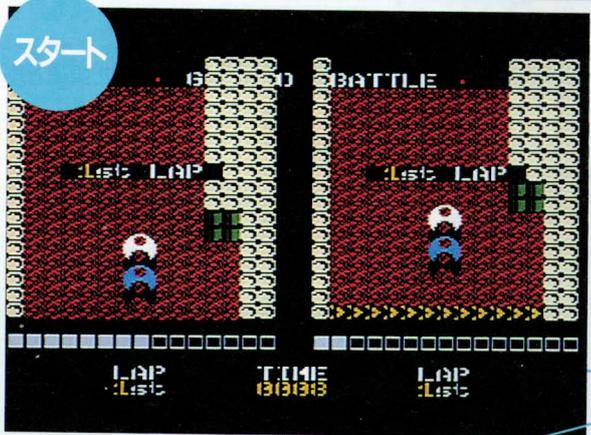
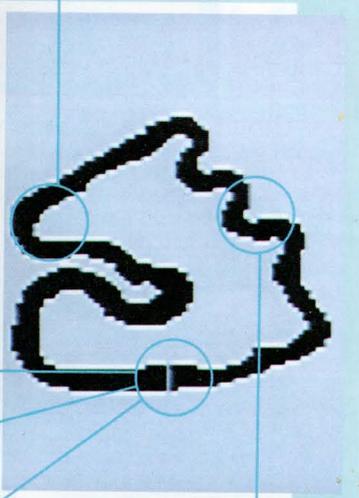
そうさ、1人でも対戦でも遊べるレースゲームというわけだ。3つのプレイモードのなかから、1人で遊ぶなら「1PLAYER」、2人で対戦するなら「2PLAYERS」、自分の記録と戦うなら「VS MEMORY」を選んで、AからDのコースを選んで、レーススタートだ！

レースは3周で争われ、途中でギブアップするか、タイムが5000になってタイムリミットとなればレースは中断される。いまのところ十字軍担当デスクFが編集部のセナだ。

■VS MEMORYの遊び方

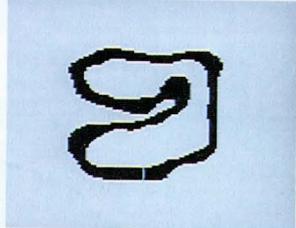
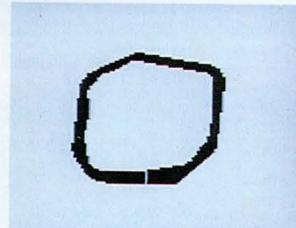
例えばコースAでたった今、キミが最高のドライビングをしたとする。その自分とレースができるのが「VS MEMORY」モードだ。その最高のドライビングは仮メモリに記録されているので「TO MEMORY」にしてスペースキーを押す。すると画面に「MEMOTY <A>」と表示される。これで「VS～」を実行すればOKだ。

どのモードで遊んでも、プレイヤー1のドライビングは、仮のメモリーにそのつど記録される。が、中断したレースは記録されない。

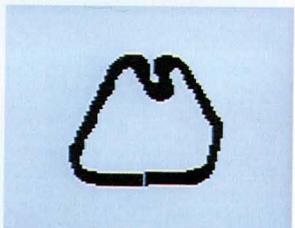
コースAを思っきりレースする

コーナをまわるときの連続写真。こんなに細かくコースは回転する。実際プレイすると驚くほどスムーズに動くよ。おっと壁に激突した

コースが描きおわると、シグナル音が鳴る。シグナル音が鳴りおわると、この画面になる。左がプレイヤー1、右がプレイヤー2の画面。その下がスピードメーターだ

青い車が先にゴールしてくるくる回っている。その下には、かかったタイムが表示

黄色いゴールラインを通過するときは、次が何週目かおしえてくれる

コースAはテクニカルコースだ。ここはうまくアクセルコントロールしないとダメ

コースB～Dの紹介

アルファベットのBを反対にしたような形のコースB。中央のヘアピンがきつそう

コーナーの少ないコースCは高速コースだ。ちょっとしたミスが勝敗をわける

おむすびらしき形のコースD。そのてっぺんにあるシケインが抜きどころだ

【作者と勝負】最初にコースBで「VS MEMORY」を選べば、作者自身と激走バトルできます。

【付録ディスクの遊び方】「激走BATTLE」は付録ディスクのメニューから選んで遊ぶことはできません。BASICの画面で「RUN"G-BATTLE.FDG"」と打ちこんでリターンキーを押せばゲームができます。また、激走BATTLEはメモリに記録されたデータをディスクにセーブ、ロードすることができます。そのため、付録ディスクから別のディスクに「G-BATTLE.FDG」をコピーして、そのディスクを書きこみ可にして遊ぶことをおすすめします（ファイルコピーの方法は48ページを参照）。

第5回MSX・FAN
プログラムコンテスト
審　査　用　紙

No.	作品タイトル	①グラフィック	②サウンド	③プログラミング	④エキサイト	⑤アイデア	⑥プラスα
1	裏表止	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
2	スパルタ教師M	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
3	エキサイティングアタック	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
4	SILVER SNAIL	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
5	GREY COLLEAGUE	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
6	一週間の壁	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
7	目玉焼きだ!!	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
8	SUNDIVE	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
9	ちゅうがえり大作戦!	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
10	壁打ちピンポン	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
11	猫、さがしてよぅ〜	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
12	Märchen	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
13	THE TOWER OF ANGEL	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
14	体操人類マットマン	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
15	HIQURE	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
16	激走BATTLE	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

審査員の方へのアンケート

❶あなたは、どの作品が「Mファン大賞」にふさわしいと思いますか。番号で答えて、理由を書いてください。

No.　　　の作品　　●その理由

❷あなた自身は、プログラミングができますか。あてはまると思われるものを○で囲んでください。

●できない　●できる（●BASICだけ　●BASICとマシン語　●マシン語だけ）
（●少し　●人並みに　●ファンダムの常連なみに）

❸コンテストの審査を終えて、感想をひとこと。

氏名　フリガナ
男・女
（　）歳

職業
（学年）

☎（　　　）　　－

住所　〒□□□－□□　フリガナ
都道
府県

←ここに10月情報号の半券を貼ってください

キリトリ線

第5回MSX・FANプログラムコンテスト「2次選考」に向けて

求む、読者審査員

みんなでMファン大賞を決めよう

左ページの審査用紙にならんだ16本の作品が、第5回MSX・FANプログラムコンテストのノミネート作品だ(№6までは10月情報号のぶん)。10月、11月情報号に掲載したものは、どの作品も掲載に値する、よい作品にはちがいなかったのだが、最後は、けっきょく、新しさと完成度の2点でしぼりこんだ。

これらの作品から、Mファン大賞をはじめとする各賞の授賞作を選ぶ。それを、ソ連ばりの国民投票で決定しようというのが、この読者審査員システムだ。

右の規定を読んで、あなたもぜひプログラムコンテストの審査に参加してほしい。

■審査基準について

原則として、審査基準は、すべて読者審査員1人1人の心のなかにある、というべきだろうが、各項目ごとに編集部で想定している考え方を示しておく。

①グラフィック　画面表示に関する作者の気配りと出来の度合い。かならずしも、カラフルさや絵的なきれいさだけではない

②サウンド　効果音、警告音、BGMなどについての作者の気配りと出来の度合い。たとえば、無音が効果的な場合もある

③プログラミング　その秘密を知りたくなるようなプログラミングテクニックを使っていたり、わかりやすく短いプログラムだったり、プログラムリストそのものに対する印象度

④エキサイト　じっさいに遊んで「おもしろかった」と感じた純粋な気持ちの度合い

⑤アイデア　これまでに見たこともないようなゲーム性や、思わず笑わされたり、うならされたりした新しい発想の度合い

⑥プラスα　この部分は通常0と考えてほしい。そのうえで、審査員が遊び手として推薦したい作品(複数でも可)に対してだけ自由な基準で点を与えてほしい。ここの点数の付け方が審査員のセンスを表すことになる

では、下の審査用紙の書き方をよく読んで、審査用紙の記入をはじめてほしい。なるべく純粋な気持ちで、あまり肩をはらずに。万が一、用紙が汚くなったり、破れたりしてもだいじょうぶ。編集部でうまく処理するので、セロテープでつないでもかまわない。気にしないで応募してほしい。

審査用紙の書き方

〔書き方〕①各項目は、5段階で採点します。②採点欄は、HB以上の濃い鉛筆で、右の例のように、太い縦の線どうしを結ぶように軽く塗ってください。塗った部分の上に書いてある数字を評価点とみなします。③まちがえた場合は、消しゴムでていねいに消してください。④採点欄になにも記入しなければ、その項目は0点と見なします。

〔考え方〕とくに印象がなければ「ふつう」で、「3」が妥当です(ただし、⑥の項目だけはこの場合記入しないこと)。いい印象は「4」、悪い印象は「2」。とくにいい場合が「5」、とくに悪い場合が「1」。問題外は「0」(つまり評価点を記入しない)。

読者審査員規定

●応募資格

健康な日本男児、もしくは外人女性、あるいはMファン読者のいずれか1つを満たすMSXユーザーで、10月情報号、11月情報号で発表するコンテストノミネート作品のすべてを遊べる人。※ただし、コンテストノミネート作品の作者およびその家族は応募できません。

●読者審査員となるには

1)10月情報号、11月情報号で発表するすべてのノミネート作品を実行し、ゲームプログラムの未来を見つめる

2)今月号左ページの「審査用紙」(①)の半分だけのファンダムマークに、10月情報号にあったファンダムマークの半券(②)を貼って完成させ、審査用紙に各作品の評価点、かんたんなコメント、その他の必要事項を記入して、10月31日までに送る。あて先は、

〒105　東京都港区新橋4－10－7　TIM　MSX・FAN
「プロコン・読者審査員」係

※①、②はどちらもコピー不可。かならず、本誌から切り取って使用してください。

以上の1)、2)をしていただいた方は、全員、読者審査員となります。また、そのなかから数人を選び、コンテスト結果発表の記事でコメントなどの協力をお願いします。

読者審査員から送られてきた有効な「審査用紙」を集計し、それによって、以下の各賞を決定します。

Mファン大賞(最優秀賞)、グラフィック賞、サウンド賞、プログラミングテクニック賞、エキサイティング賞、アイデア賞

●読者審査員の特典

1)読者審査員のなかから抽選で50名様に

・10名様に『スーパープロコレ』(ファンダム史上、名作と評価の高い作品ばかりを24本集めたベストゲームプログラム集。ムック＋全掲載プログラム収録のディスク／定価1980円)

・10名様に「ディスクそっくりの電卓」

・10名様に「Mファンオリジナル未使用ディスク5枚セット」

・20名様に「Mファンオリジナルテレホンカード」

2)選ばれた数人のコメンテーターに

・Mファン1992年1月情報号＋謝礼5千円

●注　意

10月情報号を持っていない方、ノミネート作品のなかで動かない作品がある方は、読者審査員に応募することはできません。

ファンダムスクラム

第5回プロコンのエントリー作品がでそろった！付録ディスクも付いていることだし、みんなふるって読者審査に応募してきてね。まっているぞ。

あしたは晴れだ！

今月のテーマは「わたしのMSX活用法」

今月から、このコーナーは、わたし、ちえ熱が担当する。今月のテーマは「わたしのMSX活用法」。MSXしない、MSXします、MSXする、MSXするとき、MSXすれば、MSXしよう！

●ぼくの住んでいるところはMSXを売っているところが「ユメリホームセンター」ぐらいしかありません。ソフトなんて5本ていどしか置いてありません。しかも古いやつ。なので友達でMSXを持っている人はひとりしかいません。その友達はパナソニックのグラフィックツールがおもしろいといってエッチな絵をかいてひとりで喜んでいます。＝新潟県・浅田淳(15歳)

ちょっと、「わたしの～」というテーマとはずれている手紙だったが、この浅田クンの友達の話はばかばかしいけど、わかるような気がしておかしい。

●競馬が好きな父親のためにウエイトとかを入力してシミュレートし、かける馬を当ててあげている。この前、6万もうかったと言って中古のディスプレイを買ってくれた。＝高知県・岡林大(15歳)

う～ん、なんとなく作り話くさい手紙だけどまあいいか。でも、本当に6万ももうかるプログラムならぜひ、送ってきてほしいよなあ。

●ボクはMSXを実用として使うことはあまりありませんが、唯一「タイマー」としてはよく使います。ラーメンを作るときなど、ある一定時間をはかるときMSXは非常に便利なのです。ボクは少しとくしゅで、「速読法」というのを訓練するときに用いています。というわけで、ここにいちばんかんたんに作れるプログラムをのせておきます。

```
10 TIME=0
20 IF TIME/A=>B THEN BEEP:TIME=0
30 GOTO 20
```

Aは秒単位のときは60、分単位なら60×60、時間単位ならば60×60×60を代入し、Bには計りたい時間をAで決めた単位で入力する。＝富山県・川岸武士(18歳)

へえ～、速読をマスターするために利用しているのか。MSXの内蔵時計を利用したおもしろい活用法だ。で、成果はあったのだろうか？

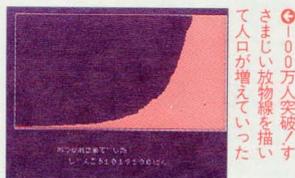
■2月情報号のテーマは？

MSXの互換性について話しあってほしい(高知県・岡林クン)、MSXを持っているだけでオタクと言われたので、オタクについて(北海道・市川クン)、など、いろいろテーマに対して提案を送ってきてもらったなかで、2月情報号のあしたは晴れだ！のテーマは「それでもMSXを愛してる」に決定。このテーマを決めるきっかけとなったのは熊本県の楠本クン。彼は4～6万という自分にとってはとほうもなく高い金額だったMSXを苦労の末に買ったものだから愛着がわいてしょうがないようだ。ほかの高級パソコンに比べて機能は劣るし、ゲームソフトの数も少ないし、まわりにMSXのユーザーも少ない。それでもMSXを愛してる！　といえる気持ちを書いてほしい。(ちえ熱)

情報局　9月号「REMOTE TOWN」人口100万人突破！

ある日、「REMOTE TOWN人口100万人突破」係あてに手紙とディスクが届いた。そんなコーナーはないのであやうくゴミ箱行きだったがファンダム班の手によって救われ、こうして掲載されることになった。

手紙の内容はあて先どおり、9月号のファンダムに掲載された「REMOTE TOWN」で人口が100万人突破したので、こりゃすごいということで送られてきたもの。このゲームで熱心に遊んでいたOrcに見せると「あやしい」を連発。それからしばらくして「160万人を突破した！」という手紙だけが、岐阜の各務裕之クンからきた。それはすごい！

↑上の写真は平成20年12月の町の景色。この時点で人口は996800人。そして、ここで「しゅうりょう」を実行

←100万人突破！すさまじい放物線を描いて人口が増えていった

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。

●情報箱＝掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム＝そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ！＝1月情報号のテーマ「それでもMSXを愛している」についてキミの意見を募集している(しめ切りは10月31日必着)。また、「あしたは晴れだ！」のテーマも同時に募集。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどを、ハガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈与する。

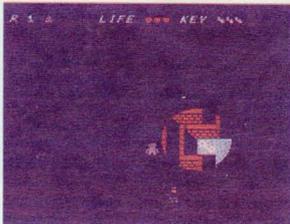
あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・○○○」係まで(○○○に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること！

ちえ熱の選考会レポート

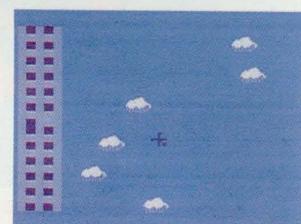
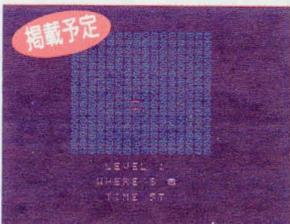
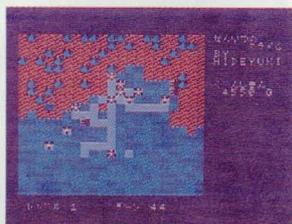
今月はいつもよりちょっと大きいスペースをとって選考会のレポートをするよ。投稿されてきた数がいつもの2倍の多さだから、不採用になった数も多い。今月の不採用になった作品はどれもこれもおしい作品ばかり。それらの作品に対しては、どこがどうよくなかったなんて書くのはとてもむずかしい。だから書かない。許してね。

では、選考会のレポートだ。

まず、今月の激戦区となったのは10画面タイプ。ここに常連者たちの投稿が集中した。投稿数がいちばん多かったN画面タイプには、質を欠いた作品が多かったので残念だ。印象に残った作品としては、MSXで『プリンス・オブ・ペルシャ』をプレイしたい！ という願いをみごとに裏切った西岡クンの『ペルシャのプリンス』。あの主人公のリアルな動きを、少しでも再現してくれればよかったのになあ、と思った。

採用までもう半歩、おしかった作品&来月掲載予定の作品

闇のなかに身をひそめサーチライトや看守をかわし脱獄することを目的とした白石クンの「SEARCH LIGHT」。光におびえながらにげまわるのが、なんともいえずハラハラしてしまう

米田クンの「Dunking Warrior(ダンキングウォーリア)」はバスケットボールの迫力あるダンクシュートのシーンをうまくゲームにしたもの。バスケットにボールをたたきこむのが快感だ。来月掲載予定

よっぱらい方式で、軌跡を残しながら動きまわったあと、残した軌跡がきれいな紙ふぶきの舞うビジュアルになる村上クンの「KAMIFUBUKI」。きれいさを競う新体操競技感覚的なゲームだ

ビルから飛び降りた主人公の結末で運勢を占う、植野クンの「至上の幸福」。いい結果はまったくないので好みに応じて「内臓破裂だ。ラッキー♡」などと遊ぶらしい。大受けしたが、掲載するにはあぶなすぎた

いま流行の「ウォーリーを探せ」をゲーム化した、川崎クンの「WHERE'S」。どれもこれも似たような顔のなかから、ひとつだにある。目的の顔をさがしだす。レベル1でもうギブアップしそうだ。来月掲載予定

スライムとの戦いをテーマにSLGとRPGを合体させたゲーム。「シム・ドラクエ」というアダ名までつけられた、中西クンの「戦慄のスライム」。画期的な作品だがデスクに理解されず不採用のままだ

アクションパズルゲームだった「タコ&イカ」の続編がやってきた。アクション性をパワーアップした「TAKO&IKA 2」が来月登場予定だ。逃げるだけだったタコが攻撃能力を持った

将積クンの「熊王」。もう少しで1人2作品エントリーになるところだったのだが……。今回は見送ったとはいえ、来月登場する予定だ。ダイナミックな熊どうしの戦いが魅力だ。1人でも対戦でも遊べる

今月の選考会に出品された作品

作品	作者
▼1画面タイプ	
SPACEパズル	内海豊（DANK）
立体ワナゲ	北川豊和（北'z Nice）
SWIMMER	北川豊和（北'z Nice）
SUNDIVE	沼尾弘志（Nu～）
ちゅうがえり大作戦！	青柳未来（YAGI）
OUT IN OUT	今村啓示郎（KEIM）
無理心中	三浦伸之（撃退サミー）
壁打ちピンポン	中西英之（HIDEYUKI）
WHERE'S	川崎有亮
3^2	坂本伸幸
ボクは忍者	佐藤貴行（パト）
Dunking Warrior	米田伸吾
MOLE	将積健士（SILVER SNAIL）
地震だ！	上野純孝（S−Taka）
国道4号線	東大亮（万造）
Big or Small	出島裕和
5ーアルファベット	横堀君夫（KEYSIDE）
微妙な色覚検査	水野裕之（高田馬鹿男）
KAMIFUBUKI	村上福之（むらぼう）
▼N画面タイプ	
SKY WAR	谷地田志郎
目玉焼きだ!!	木内靖
回転迷路開店	竹谷悟（VRAMの魔術師）
九龍	樋口元之
PRIN	日高洋士（Prof. 26）
DAGANCE	竹田賢二（GEN）
THE DEPTH	冨田勲（ISAMAL SOFT）
HYPERすくりぃん	杉本健一（OSA）
ペルシャのプリンス	西岡哲志（GOLD STARS）
三手の仁義	杉山幸一（SUKKO）
至上の幸福	植野徳仁（J−PANDA2）
猫、さがしてよぅ～	長谷川誠（HASEMAKO）
PARADOX	村上福之（むらぼう）
GRAVITY	東大亮（万造）
戦慄のスライム	中西英之（HIDEYUKI）
▼10画面タイプ	
CHOCO MABLE	山田光二（snare）
Märchen	高橋泰史（やすし）
THE TOWER OF ANGEL	小曽根正男（M−OZO）
体操人類マットマン	尾花健一
BARI BARI	沢田広正
激走BATTLE	前田晃宏（米屋のチャチャチャ）
熊王	将積健士（SILVER SNAIL）
▼FP部門	
TAKO&IKA 2	小山田英之（OFUKO）
HIQURE	芦田浩一（OCT1772）
SEARCH LIGHT	白石匡央

スーパー Super ビギナーズ Beginners' 講座 番外編

超初心者

付録ディスク

→P.118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

付録のおかげでディスクの使い方の質問が数多く来た。今回は番外編としてそんな質問に真正面から答えてみよう。

付録ディスクと自分のディスク

付録ディスクには、タイトルCGを表示したり、タイトルBGMを鳴らしたり、メニューシステムを動かしたりするためのプログラム、グラフィックのデータ、漢ROMなしに漢字を表示するためのデータ(フォントデータという)、それぞれのコーナーのメッセージのデータなど、ほんとうにいろんなものが入っている。でも、ファンダムのプログラムを楽しむには、じゃまなことが多い。

第1に、付録ディスクは書きこみ禁止で使わなくてはいけないので、ちょっとしたものをおなじディスクにセーブできない。第2に、ファイル一覧を表示させるとたくさん出てきてとても見づらい。第3に、メニューシステムから各作品を呼び出そうとすると時間がかかるし、なかには呼び出せないものもある。

そういうわけで、ファンダムを徹底的に楽しもうという読者は、ぜひ、「自分のディスク」を作ってほしい。ふだんからファンダムで打ちこんだプログラムなどをディスクにセーブしていた人には、すごくかんたんなことだと思うけど、もしかして作り方がよくわからない人がいたら、下の「自分のディスクの作り方」を見よう。

自分のディスクを作ったら、そこに必要なプログラムだけを付録ディスクからコピーする。もちろん、①付録ディスクからLOADして、②自分のディスクにSAVEする、というやり方でもいいけれど、COPYを使えば、単純にディスクを入れ換え続けるだけで(もちろん2ドライブの人はAとBに入れておくだけでいい)、ファイル名も正確におなじものがコピーできるのだから、一度はこの方法を試してほしい。

写真と写真の説明を見ながら、やってみよう。

●ファイルの一覧表を見る

```
FILES
MSXDOS   .SYS COMMAND  .COM AUTOEXEC.BAT
AUTOEXEC.BAS LOADER   .BIN MSXFAN   .BIN
FONT12   .BIN TITLE    .XB  TITLE    .SR7
TITLE    .PL7 TITLE    .PSG TITLE    .OPL
MENU     .XB  MENU     .PIC MENU     .TBL
MENU_A   .XB  MENU_C   .XB  TYPE_R   .XB
@OLDIES  .TBL AM_RUN   .XB  AM_RUN   .BAT
MYADOC   .LZH @FD_GAME.TBL @FD_GAM2.TBL
SUNDIVE  .FDG CHUGAERI.FDG PINGPONG.FDG
3^2      .FDG NINJA    .FDG MEDAMA!!.FDG
NEKOSAGA.FDG MARCHEN  .FDG ANGEL    .FDG
MATMAN   .FDG HIQURE   .FDG G-BATTLE.FDG
@FM_ONGK.TBL MADNESS  .FM  YOAKE2   .FM
SAIDAN   .FM  HAPPYDAY.FM  GYMNO-JL.FM
TITLEBGM.FM  @CG_CONT.TBL CG_RUN   .XB
CG_RUN   .BAT MINI     .LZH @AV_FORM.TBL
NOVEMBER.AV  EARTH-L2.AV  EARTH
@MSXVIEW.T_C CALENDAR.DA  CALENDAR.BOK
COPYDA   .BAS @FD_SMPL.T_C FUNCTION.SBY
EASYPIPO.BAS BADVSCOM.ALG TOKEI    .BPY
@GAME_J  .T_C MFAN11   .SC7 MFAN11   .PL7
@PASOTEN.T_C MT200DOC.LZH
```

↑そのディスクに入っているファイル一覧を見る命令が「FILES」。付録ディスクを入れてこの命令を実行すると、ぜんぶのファイル名が表示されてやりにくい

●ファンダムのファイルだけを見る

```
FILES"*.FDG"
```

```
FILES"*.FDG"
SUNDIVE  .FDG CHUGAERI.FDG PINGPONG.FDG
3^2      .FDG NINJA    .FDG MEDAMA!!.FDG
NEKOSAGA.FDG MARCHEN  .FDG ANGEL    .FDG
MATMAN   .FDG HIQURE   .FDG G-BATTLE.FDG
Ok
```

↑「FILES"*.FDG"」を実行すると、拡張子が「FDG」のものだけを表示してくれる。「*」はワイルドカードといって、トランプのジョーカーみたいな機能を持つ特殊な文字だ

自分のディスクの作り方

①ディスクを買う

パソコンショップ、文房具屋、カメラ屋、デパートなどで「2DD」の「3.5インチ」(マイクロフロッピーディスク=MFともいう)を買ってくる。たいていどこかに「MF-2DD」と書いてあるはずだ。この場合、パッケージに「ワープロ用」とか書いてあってもひるんではいけない、MSXにも使えるのだ。また、MF-2DDでさえあればいちばん安いやつでいい。ちなみにMF-2HDという表示のものは値段が高いがこれもMSXに使える。

②フォーマットする

買ってきたばかりのディスクは「ブランクディスク」(白紙状態のディスク)という。これをMSXで使える状態にすることが「フォーマット」だ。ブランクディスクをドライブに入れ、

CALL FORMAT

を実行。ディスクを入れたドライブ番号(たいていは1)を入力し、次はいちばん大きい数を選び(2か4)、なにかキーを押して数分待つと「Format complete」と表示され、MSX用のディスクができあがる。

2DDと1DD

MSXのディスクドライブには、1DDと2DDがある。もし、あなたの持っているディスクドライブが「1DD」だったら、Mファンの付録ディスクは「2DD」なので、読みこむことができない。ただ、もし友だちにMSX用の2DDのドライブを持っている人がいたら、2DDは1DDのディスクにも書きこめるので、2DDで付録ディスクを読み、あらためて1DDのディスクに書きこんでもらえばなんとかなる。

ディスク操作に便利なファンクションキー 設定プログラム

ファイル名:FUNCTION. SBY

```
10 KEY1,STRING$(13,127)
20 KEY2,CHR$(18)+"LOAD"+CHR$(34)
30 KEY3,CHR$(21)+"FILES"+CHR$(34)+"*.*"+
STRING$(3,29)+CHR$(18)
40 KEY4,CHR$(21)+"LIST"
50 KEY5,CHR$(21)+"RUN"+CHR$(13)
60 KEY6,CHR$(21)+"COLOR15,4,7"+CHR$(13)
70 KEY7,CHR$(18)+"SAVE"+CHR$(34)
80 KEY8,CHR$(12)+"SCREEN0"
90 KEY9,CHR$(12)+"LIST -"+CHR$(29)+CHR$(
18)
100 KEY10,CHR$(18)+"RUN"+CHR$(34)
110 SCREEN0:COLOR15,4,7:WIDTH40:KEYON:NE
W
```

●プログラム全体の構成 行10から行100まで、F1〜F10キーの設定をし、行110で画面の初期設定(ファンクションキー表示オンを含む)をしたうえで、自分自身を消す(NEW)

●それぞれのファンクションキーに設定されるキー操作
【F1】[DEL] 13回ぶん(カーソルより右にある文字を13文字吸いこむ) 【F2】[INS]、「LOAD"」(カーソルをあわせたファイルをLOAD) 【F3】[CTRL]+[U]、「FILES"*.*」、[⇦]、[⇦]、[⇦]、[INS] (周囲の文字をクリアし、ファイル一覧を見る) 【F4】[CTRL]+[U]、「LIST」(周囲の文字をクリアしリストを見る) 【F5】[CTRL]+[U]、「RUN」、[RETURN] 【F6】[CTRL]+[U]、「COLOR15, 4, 7」+[RETURN] 【F7】[INS]、「SAVE"」(表示されているファイル名を利用したセーブ。誤って無関係のファイルに上書きしないように十分注意すること) 【F8】[CLS]、「SCREEN0」 【F9】[CLS]、「LIST−」、[⇦]、[INS] (入力した行番号からLISTを見る) 【F10】[INS]、「RUN"」(カーソルをあわせたファイルをRUN)

●ファンダムのファイルをCOPYする

```
COPY"A:*.FDG" TO "B:"■
```

⬆付録ディスク(かならず書きこみ禁止を確認する)を入れてこの命令を実行すると

```
COPY"A:*.FDG" TO "B:"

Insert diskette for drive B:
and strike a key when ready■
```

⬆1ドライブの場合(それ以外はこのページの欄外参照)、ディスクがちょっと動いて、このメッセージ(「for drive B:」に注目)が出る。そこで、付録ディスクを抜き、自分のディスク(書きこみ可能を確認する)に入れ換えて、なにかキーを押す

```
Insert diskette for drive B:
and strike a key when ready

Insert diskette for drive A:
and strike a key when ready

Insert diskette for drive B:
and strike a key when ready

Insert diskette for drive A:
and strike a key when ready

Insert diskette for drive B:
and strike a key when ready

Insert diskette for drive A:
and strike a key when ready

Insert diskette for drive B:
and strike a key when ready■
```

⬆またドライブが動き、似たようなメッセージ(「for drive A:」に注目)が出るので、こんどは逆に自分のディスクを抜き、付録ディスクに入れ換えて、なにかキーを押す。以下、えんえんとこれをくりかえす。このケースだと約50回入れ換えるので根気よくやるのがだいじ。ちなみに、ターボRの人は高速モードでやれば、この半分ですむ

●ディスク操作の例

```
FILES"*.*"
SUNDIVE  .FDG CHUGAERI.FDG PINGPONG.FDG
B^2      .FDG NINJA   .FDG MEDAMA!!.FDG
NEKOSAGA.FDG MARCHEN  .FDG ANGEL    .FDG
MATMAN   .FDG HIQURE  .FDG G-BATTLE.FDG
```

⬆上で設定したファンクションキーで、ディスクを操作する例。まずファイル一覧(F3)を表示する。目的が「MEDAMA!!.FDG」とすると、カーソルを写真の位置に置いてF1キーを押す

```
FILES"*.*"
SUNDIVE  .FDG CHUGAERI.FDG PINGPONG.FDG
NINJA    .FDG MEDAMA!!.FDG
NEKOSAGA.FDG MARCHEN  .FDG ANGEL    .FDG
MATMAN   .FDG HIQURE  .FDG G-BATTLE.FDG
```

⬆すると、13文字ぶんがカーソルに吸いこまれ、この写真のように、2段目のファイル名(「NINJA〜」)がカーソルのところにやってくる。そこで、もういちどF1キーを押す

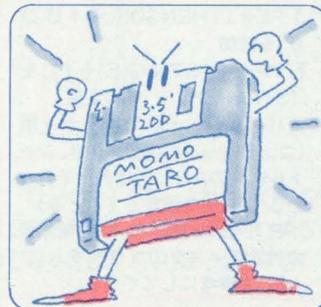
```
FILES"*.*"
SUNDIVE  .FDG CHUGAERI.FDG PINGPONG.FDG
MEDAMA!!.FDG
NEKOSAGA.FDG MARCHEN  .FDG ANGEL    .FDG
MATMAN   .FDG HIQURE  .FDG G-BATTLE.FDG
```

⬆おなじように13文字ぶんが吸いこまれ目的の「MEDAMA〜」がカーソルのところにやってきた。このように目的のファイル名が左端にあるカーソルのところにやってきたところでF2キーを押す

```
FILES"*.*"
SUNDIVE  .FDG CHUGAERI.FDG PINGPONG.FDG
LOAD"MEDAMA!!.FDG
NEKOSAGA.FDG MARCHEN  .FDG ANGEL    .FDG
MATMAN   .FDG HIQURE  .FDG G-BATTLE.FDG
```

⬆目的のファイル名のまえに「LOAD"」が挿入されるので、リターンキーを押せばそのプログラムがLOADされる。そして、F5を押せば、そのプログラムが実行されるのだ

③ディスクに名前をつける

ディスクにはラベル用のシールが付いている。一生、自分のディスクは1枚だけで生きていくぞ、と思っている人はべつにどうでもいいが、たいていはこれから自分でプログラムを作ったり、データをセーブしたりして、いろんなディスクが増えていくものだ。そのときに中身がわからなくならないように、新しいディスクを作ったら、まず、内容のわかる名前を付け、ラベルに書いて貼っておこう。ちょっとしたメモもラベルに書いておくといい

④必要なプログラムを入れる

さて、MSX用の自分のディスクができたら、そこによくいっしょに使うプログラムを入れておこう。たとえば、上の「ファンクションキー設定用プログラム」やファンダムのプログラムなど。このディスクは、ふだん書きこみ可能にしておこう。もしなにかの事故でプログラムが壊れたら、またコピーすればいい。今月号では「体操人類マットマン」「激走BATTLE」「ちゅうがえり大作戦!」などの自分のデータもこのディスクにセーブしよう。

【2ドライブの場合】 もともとMSXそのものに2台ドライブがついているときは、Aドライブに付録ディスク、Bドライブに自分のディスクをセットして、上記のCOPY命令を実行してただ待っていればいい。ところが、2台目が増設ドライブの場合は、ちょっと複雑になる。この場合、A、Bが増設ドライブ、Cが内蔵ドライブになるのだ。そこで、増設ドライブを使用する場合は、増設ドライブに付録ディスクをセットし、内蔵ドライブに自分のディスクをセットして、「COPY "A:*.FDG"TO"C:"」とすること。あとは、これも待っているだけ。

アルゴリズム甲子園

THE BADMINTON
対戦アルゴリズムの巻②

Orc(オーク)のアルゴリズム

はぁい。みなさん、1か月ぶり！　前回は導入だけで終わってしまったので、今回こそアルゴリズムを考えてみます。

と、その前に下の囲みの補足をします。本文で囲みの補足をするとは…などとはいわないように。

まず行15について。ここは思考ルーチンで使う変数の宣言および初期化をします。配列なんかを使うときはここで宣言しておくこと。ボクはここに入りきらなかったので、初期化をサブルーチンにして、ここではそれを呼び出すことにしました。

次に行60について。前回は触れてなかったのですが(すいません)、これはサービスを始めるところです。もとのままだとコンピュータの順番のときに、ジョイスティック1のトリガーAを押すまで始まりませんでした。そこで1人で遊びやすいように、コンピュータのサービス開始もスペースキーにしました。

行70について。ここから思考ルーチンを呼び出します。

行80について。STRIG関数を式のなかで使っているので、前回触れたようにSTRIG(1)の代わりに導入しているTを入れました。

さあ、本題に入りましょう。

ボクのアルゴリズムではまず初期化ルーチンで、打てる範囲をいくつかに分解して「テーブル」を作り、「テーブル」ごとに打つ確率と打つショットの種類を決めました。

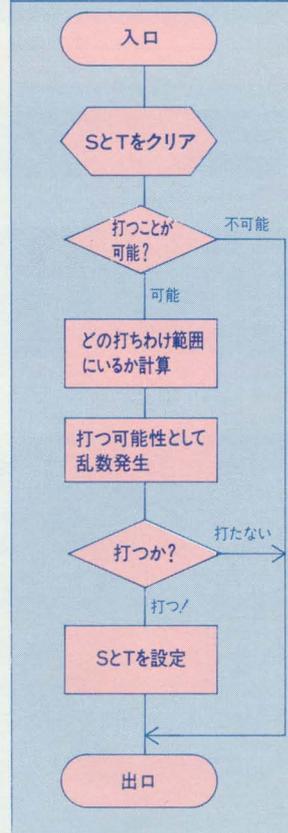
行1000以降のアルゴリズム本体では右のフローチャート(＝流れ図：流れても流れズとはこれいかに)を見てもらえばわかると思います。少しつけたすと、「打ちわけ範囲」というのはさきほどのべた「テーブル」のことです。「打つか？」のところは、その直前に発生させた乱数と「テーブル」の中の打つ確率とを比べてるわけです。S、Tの設定にも「テーブル」を使ってます。

今月の付録ディスクにはボク、Orcのアルゴリズム版、対COM1人用『THE BADMINTON』が入っています。ファイル名は、

BADVSCOM.ALG

指定行をもとにもどせば2人対戦用にもなります。行15と行1000以降を書きかえればすぐに使えるので、いろんなアルゴリズムを作ってみてね。

⇦試しに作って、テストプレイしているところ。けっこう遊べてうれしい

思考アルゴリズムの例

プログラムの規定

アルゴリズム甲子園ではコンピュータの思考ルーチンを募集しています。

このゲーム『THE BADMINTON』(9月号掲載)は、

★ショットを打つ時期

★ショットの種類((カーソルキー入力による4種類)×(トリガー入力による2種類)の8種類)

を判断、決定する必要があります。そこで次のことを守ってください。

①もとのプログラムのプレイヤー2をコンピュータの思考ルーチンとすること。

②思考ルーチンで変更できる、もとからあった変数は以下のとおりで、これら以外の既存の変数は変更してはいけません。もちろんあなたが思考ルーチン用に新設した変数の変更はかまいません。

S……ショットの種類(0＝打たない、1＝クリアー、3＝ドロップ・ヘアピン、5＝プッシュ、7＝スマッシュ)

T……思考ルーチンのショットの強弱(0＝強い、1＝弱い)

③変更できる行は以下のとおり。

行15……初期化ルーチン用

行60……後ろのほうの「STRIG(E)」の「E」を「0」に変更

行70……行の最後に「：T=Ø：IFE=1THENGOSUB1ØØØ」を追加

行80……「(STRIG(E)+1)」を「(STRIG(E)−T+1)」に変更

行1000以降……思考ルーチン用(コンピュータの順番のとき、シャトル移動のたびに呼ばれ、そのつどS、Tに値を設定してもどる)

9月号の本誌記事、10月情報号の付録ディスクのプログラム(2人用)も参考にしてください。

応募要項はこれだ！

・プログラムはBASICのみ。

・送るのはサブルーチン部分(行1000以降)をアスキーセーブしたものと、本体＋サブルーチンを普通にセーブしたもの、計2本。

・ディスクで応募すること。

★応募書類の規定

・80ページの応募用紙に必要事項をもれなく記入し、また別紙に思考ルーチンのプログラムリストの解説を必ず書くこと。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」と赤で書くこと。

・81ページのイラストを参考にすること。

・あて先は80ページ。

係には「アルゴリズム甲子園・1人バドミントン」と明記。

★しめ切り

・11月末日の消印有効。

・発表は2月情報号の予定。

★採用

・優秀作には賞金1万円。

・入選作にはオリジナル・グッズ。

どちらにも、掲載誌を送る。

Ø から わ か る
マシン語の気持ち
第8回：フックの不思議な効果

先月号の「超簡易アセンブラ」にバグがありました。このバグは「えー、それはものすごく困るぅ」といわれるぐらい、ものすごく困るバグで、
LD A, n
つまり、Aレジスタに直接数値をセットするという命令を受け付けないというバグです。どうしてそんなバグが残ったかというイイワケは省略して、このページ下のように訂正していただけば正常に動作いたします。

†

口調は変わって、今回はワークエリアのなかにある「フック」と呼ばれる不思議なエリアについての話だ。このあたりを不用意にさわるとほぼ確実に暴走する。暴走するとこわいぞ。

フックは、もともと「引っ掛けるカギ」という意味のことばで、MSXの場合は、キー入力や文字表示などのいろんな基本的処理にユーザーが作った拡張処理を引っ掛けるための取り付け金具的な部分を指す。

そういうものが、はじめからRAMに多種類用意されていて、あるフック以外は、ふつう未使用状態になっている。

†

たとえば、&HFDA4からの5バイトに「1文字出力」というフックがある。ここに、マシン語プログラムAを引っ掛けておくだけで、キーボードやPRINT文で画面に1文字表示するたびに、そのマシン語プログラムAを実行するようになるのだからおそろしい。

リスト1は、そのサンプルで、この場合、プログラムAは「サウンドレジスタ4に、表示しようとする文字のキャラクタコードを書きこみ、エンベロープ設定をする」というマシン語(リスト2)になっている。

とりあえず、リスト1(付録ディスクに「EASYPIPO.BAS」で入っている)を実行してみよう。すると上図のように基本システムの流れが変わり、キー入力やPRINT文で文字を表示するたびにその文字に応じた音がチャンネルCから出る。コード順に音が高くなるので自分でてきとうに探って音階になるキーを探してみるのも、いい暇つぶしになるだろう。

フックの話は、しばらく続きそうだ。では、また来月。

■フックを使った「割りこみ」の仕組み

文字が表示されるときは「1文字表示」という機能が働いている。この機能は、文字を表示するまえにFDA4に立ち寄ってすぐ帰っている(C9「帰れ」と書いてあるため)。そこでFDA4以降を図のように書き換えると、流れが変わり、あらかじめ用意しておいたプログラムに立ち寄ってから、文字の表示にもどるようになるのだ。

※数値はすべて16進表記

■リスト1 フック効果のサンプル

```
10 SCREEN Ø:CLEAR 200,&HDØØØ:AD=&HDØØØ
20 READ A$:FOR I=Ø TO LEN(A$)¥2-1:POKE A
D+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
30 DATA 5F3EØ4CD93ØØ1E1Ø3EØACD93ØØ1EØØ3E
ØDCD93ØØC9
40 SOUND 5,Ø:SOUND 11,208:SOUND 12,32
50 AD=&HFDA4:FOR I=Ø TO 3:POKE AD+I,VAL(
"&H"+MID$("CDØØDØC9",I*2+1,2)):NEXT
```

リスト1の解説

●このプログラムを走らせたあとにほかのマシン語を含むプログラムを走らせると暴走するので、かならずリセットすること。
●行10〜30で、リスト2のようなマシン語プログラムをメモリの&HDØØØからに書きこむ。このマシン語は、BIOS「WRTPSG」(10月号「超簡易アセンブラ資料」参照)を使ってサウンドレジスタを設定し、音を出す。
●行40は、音の高さとエンベロープ周波数の初期設定。
●行50がポイント。&HFD4Aからの5バイト(1文字出力のフック)に「&HDØØØを呼ぶ」というプログラムを書きこむと、1文字表示のたびにここから&HDØØØのプログラムが呼ばれるようになる(上図参照)。ところで、ここではBASICでやっているが、フックを書き換えるときはマシン語でやるのが基本。それはなぜかというと、以下次号。
●ちなみに、このプログラムは、「EDファンダム」の「シロフォン仕掛けのキーボード」をよりイージーにプログラムしたものだ。

■リスト2 マシン語プログラムのソースリスト(超簡易アセンブラ用)

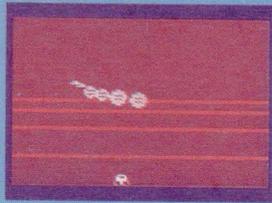
```
10  'LD     E,A
20  'LD     A,4
30  'CALL   ØØ93H    :SOUND 4,ASC(?)
40  'LD     E,16
50  'LD     A,1Ø
60  'CALL   ØØ93H    :SOUND 1Ø,16
70  'LD     E,Ø
80  'LD     A,13
90  'CALL   ØØ93H    :SOUND 13,Ø
100 'RET
110 '*
```

10月号のおわびと訂正

10月号「超簡易アセンブラ」にバグがあり、LD A, nがアセンブルできないようになっていました。行1170の15文字目の「1」を「0」に変更してください(右の赤いアミがかかった部分)。おわびして訂正します。

```
1170 IF OP(Ø)>Ø AND OP$(1)<":" THEN OB$=
FNHX$(RG(OP(Ø))*8+6):A$=OP$(1):K=2:GOSUB
 134Ø:OB$=OB$+NU$:GOTO 129Ø
```

↑すみません、もう1つありました。行1380の10文字目「>」を「>=」にしてください

※このコーナーへのご意見・ご感想・ご質問を募集します。かならずハガキで、MSX・FAN編集部「マシン語の気持ち」係まで。このページでハガキを取り上げた方には特製テレカを差し上げます。

SUNDIVE サンダイブ

MSX MSX2/2+RAM8K BY Nu～

▶遊び方は33ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機の座標
V、W……自機の座標増分
C……自機の色(ダメージに相当)
E、F……プロミネンスの座標
A……プロミネンスのX座標増分

その他の変数

I、J、K……ループ用
R(n)……画面切りかえ用
S……スティック入力用
T……時間待ち設定用

プログラム解説

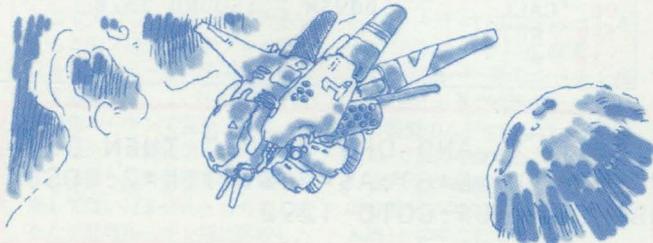
① まず

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数型宣言

② 準備

●プロミネンスの円をかくループ開始●円をかく●スプライトパターンの0～7にかきこみ●プロミネンスの円をかくループ終わり●自機のスプライトパターン設定●画面モード設定●グラフィック画面への文字出力準備

③ 太陽

●時間待ち●ゲーム画面作成ループ開始●画面切りかえ用変数設定●効果音●画面切りかえ●画面消去●画面作成(LINE文による)●ゲーム画面作成ループ終わり●変数初期設定

④ 発進

●プロミネンスの変数初期設定●ゲームループ開始

⑤ 自機

●画面切りかえ●トリガー、スティック入力による自機の座標更新・表示●自機の座標が画面の外のとき⇒行8へ飛ぶ

⑥ プロミネンス

●プロミネンスの先頭座標更新(自機に近づいてくる)、表示●6個前に表示したプロミネンスのスプライトを消去●効果音●ゲームループ終わり●自機とプロミネンスの先頭の座標判定⇒あたっていなければ行4へ飛ぶ

⑦ ダメージ

●ダメージ加算●PSG設定●効果音●画面切りかえ●ゲームオーバーでなければ行4へ飛ぶ

⑧ 大破

●自機爆発ループ開始●LINE文で爆発を表現●自機フラッシュ●プロミネンス消去●効果音●画面切りかえ●自機爆発ループ終わり●得点(経過時間)表示●時間待ち設定●行3へ飛ぶ

⑨ サブルーチン

●PSG設定(爆発音)●画面切りかえ

プログラマからひとこと　家族が1人ふえました

ここのところ太陽の活動が異常だ。私は太陽調査艇に乗りこみ、太陽面へのダイブを敢行した。太陽面にはプロミネンスが飛びかっています。これにぶつかっては調査艇が破壊されてしまう。意外にも火の玉は私の行手をはばむように突進してくる。太陽は知的生命体なのだろうか？　謎は深まるばかりだ。さて、この夏休み中に家族が1人ふえました。名前は「ちゃっぴぃ」です。よろしく。
(Nu～)

```
1 COLOR15,6,1:SCREEN2,3:DEFINTA-Z
2 FORI=0TO7:CIRCLE(7,7),I:FORJ=0TO3:FORK
=0TO7:VPOKE&H3800+I*32+J*8+K,VPEEK((JMOD
2)*256+(J¥2)*8+K):NEXTK,J,I:SPRITE$(8)="
<f~~けけf":SCREEN3:OPEN"GRP:"AS#1:T=0
3 FORI=0TOT:NEXT:FORI=0TO3:R(I)=I*2:BEEP
:SOUND7,53:GOSUB9:CLS:FORJ=ITO17STEP4:LI
NE(0,92+J*J¥3)-STEP(255,0),8:NEXTJ,I:SOU
ND9,15:C=15:V=5:W=0:X=8:Y=8:TIME=0
4 A=0:E=X¥2+40+RND(1)*32:F=72:FORI=0TO30
5 VDP(4)=R(IAND3):W=W+STRIG(0)*2+1:Y=Y+W
:S=STICK(0):V=V-(S=3)+(S=7):X=X+V:PUTSPR
ITE0,(X,Y),C,8:IFPOINT(X+8,Y+8)=-1THEN8
6 A=A+SGN(X-E)*I¥4:E=E+A:F=F+SGN(Y-F)*3:
PUTSPRITE31-I,(E,F),11+(I=30),I¥4:PUTSPR
ITE(36-I)MOD31+1,(0,209):SOUND2,42-I:NEX
T:IFABS(E-X+8)>18ORABS(F-Y+8)>18THEN4
7 C=C-1:SOUND6,31:GOSUB9:IFC>11THEN4
8 FORI=0TO31:LINE(X+8,Y+8)-(RND(1)*256,R
ND(1)*192),10:PUTSPRITE0,,IAND15:PUTSPRI
TE31-I,(0,209):SOUND6,I:GOSUB9:NEXT:DRAW
"BM0,4":PRINT#1,TIME¥60"秒":T=4444:GOTO3
9 SOUND8,16:SOUND12,32:SOUND13,0:POKE&HF
3D6,R(IAND3)*8:VDP(4)=R(IAND3):RETURN
```


〈ファンダムニュース／読者アンケート8、9月号結果発表①〉最初は10月情報号でお休みした8月号のファンダムBEST5／　5位は『中和』。理科の勉強になったのだろうか。4位には『アシカの修業2』。前作の『アシカの修業』はランキング外の7位だっただけに、これはすごいジャンプアップだ(ちなみに『アシカの修業3』は不採用だった)。3位は本当の釣りの感じがよく出てた『つりぼりやさん』。(次のページにつづく)

ちゅうがえり大作戦！

MSX 2/2+VRAM64K BY YAGI

▶遊び方は33ページ

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……自機の座標

その他の変数

AD……記録領域の指定用
B……ベストタイム
DM……ゲームモードフラグ（0＝プレイモード、1＝リピートモード）
FNZ(n)……タイム調整用ユーザー定義関数
I……ループ用
S……自機の操作用⇨トリガー入力値または記録からの値
T……タイム
V、W……自機の移動増分

プログラム解説

⑩ 初期設定

●自機の操作記録用のメモリ領域の確保●画面モード設定●画面の色指定●変数の整数型宣言●画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面への文字表示準備●タイム調整用ユーザー定義関数定義●ゲームモードフラグ初期化

⑳ ゲーム前設定

●画面消去●自機の座標、移動増分初期化●しかくバリア表示●PSGレジスタ設定●タイマー初期化●記録領域の先頭アドレス設定●自機の表示

㉚ 操作記録

●自機の座標更新●モードの判定⇨【プレイモード時】トリガー入力受けつけ／自機の操作の記録／記録アドレス更新【リピートモード時】自機の操作記録を取り出す／記録アドレス更新／モード変更入力受けつけ（これによりリピートモードからの途中参加が可能になっている）

㊵ 自機表示

●自機の移動増分計算●自機の表示

㊿ ゲームオーバー

●時間待ち●自機の画面外判定⇨画面外なら効果音／タイム設定／ベストタイム更新／タイム、ベストタイム表示／リプレイ（スティック入力）／ゲームモードフラグ設定／行20へ飛ぶ

60 効果音

●自機の座標と増分により効果音●行30へ飛ぶ

補足

このプログラムでは、自機の操作をメモリに記録している。この操作記録を保存したいときは、CTRL＋STOPをしてプログラムの実行を中断し、
BSAVE"ファイル名",&HA000,AD
と実行すれば保存できる。

保存しておいた操作記録をデモとして実行するには、
BLOAD"ファイル名"
を実行して操作記録をメモリに読みこみ、プログラムリストの行10の最後にある、「DM＝0」を「DM＝1」に変更してRUNすれば、保存しておいた記録でリピートできる。

プログラマからひとこと　また会えたら

初投稿で初採用／ではありません。3度目でやっと採用のYAGIです。投稿するときは「三度目の正直」を信じていたものの、2週間ぐらいすると、「二度あることは三度ある」が脳裏から離れなくなってしまった。だから例の「灰色の速達」を見たときは思わず小躍りしてしまいましたよ私は。ところでこのプログラム、MSX2用なんですけど、行10のSCREEN5の5を2に、行20のLINE文の211というところを191にするとMSXでも遊べるんですよ。これが(ただし色バケしてしまう)。受験生なんで次はいつ送れるかわからないけど、また会えたらいいですね。(シューティングにアドベンチャー、シミュレーション…企画はあるのに…ブツブツ…)。あっそれではごきげんよう。さようなら。　(YAGI)

注意　このプログラムでは操作記録をメモリに書きこむためにCLEAR文の設定値を変更しています。このプログラムを実行したあとでは、ほかのプログラムを読みこめないことがあるので、いったんリセットしてください。

```
10 CLEAR200,&H9FFF:SCREEN5:COLOR15,0,0:D
EFINTA-Y:OPEN"GRP:"AS#1:DEFFNZ(A)=INT(A/
.6+.5)/100:DM=0
20 CLS:X=0:Y=0:V=2:W=0:LINE(0,0)-(255,21
1),7,B:SOUND1,0:SOUND3,0:TIME=0:AD=&HA00
0:PSET(X,Y),6
30 X=X+V:Y=Y+W:IFDM=0THENS=STRIG(0):POKE
AD,S+1:AD=AD+1ELSES=PEEK(AD)-1:AD=AD+1:D
M=1+STRIG(0)
40 W=W+S*2+1:V=V+(W<0)+S*(W>0ORV<0):LINE
-(X,Y),6+S
50 FORI=0TO49:NEXT:IFPOINT(X,Y)<0THENBEE
P:T=TIME:B=B-(T>B)*(T-B):PSET(72,100),0:
PRINT#1,USING"TIME###.## sec.";FNZ(T):PS
ET(72,116):PRINT#1,USING"BEST###.## sec.
";FNZ(B):FORI=0TO7:I=STICK(0):NEXT:DM=I-
8:GOTO20
60 SOUND0,X:SOUND2,(X+W)AND255:SOUND8,15
:SOUND9,15:GOTO30
```

〈ファンダムニュース／読者アンケート8、9月号結果発表②〉2位にかわいい主人公が星をぬって星座を輝かす『神秘の天宮図』。そして圧倒的差で1位になったのは、コミカルな超人達の戦いで賭けをする『FIGHTING BET』。つづいて、9月号のBEST5／　まだまだ、よっぱらいゲームは人気があるぞ『YOPPARAI SPECIAL』が5位。犬になったつもりでゲームをする『THE SUPER犬』が4位。（次のページにつづく）

023
356
689

3^2

MSX MSX2/2+RAM8K BY 坂本伸幸

▶遊び方は35ページ

変数の意味

A(n)……問題パターンの保存用
F……カーソルの位置かどうかの判定用
FNM……カーソル位置用ユーザー定義関数⇒リスト省略用
FNM$(n, m)……スプライトパターンデータからn×8+m番目の8文字を取り出すユーザー定義関数⇒数字のスプライトパターン定義に使用
H……カーソル位置番号
I、O……ループ用
L……レベル
M(n, m)……カーソル位置保存用
N(n)……現在の数字パターン
N$(n)……数字パターンを問題のパターンにもどすデモ時の各数字のパターンデータ
P……スプライトパターンデータ作成用
Q……カーソルを構成する数字の番号
Q$……カーソル位置データ
S……スティック入力用
S$……数字のスプライトパターンデータ

プログラム解説

①②初期設定

●文字領域の確保●画面色指定●画面モード、スプライトサイズの設定と乱数初期化●ファンクションキーの表示禁止●変数の整数型宣言●スプライトパターン定義用ユーザー定義関数定義●カーソル位置用ユーザー定義関数⇒リスト短縮用●カーソル位置保存用配列宣言●1行の表示文字数設定●スプライトパターンデータ作成●スプライトを3×3に配置●現在の数字パターン初期化●行7のスプライトパターン定義サブを呼び出す●カーソル位置データ読みこみ●カーソル位置設定

③問題作成

●問題作成⇒レベル数+1回ぶん数字パターンを列単位で減算していく●問題の保存●画面消去●レベル数表示●カーソル位置初期化●レベル更新●スティック入力用変数設定●効果音

④カーソル移動

●スティック入力値が1(上)なら行6へ飛ぶ●スティック入力値が奇数かの判定⇒カーソル位置更新・表示/行7を呼び出す

⑤やりなおし

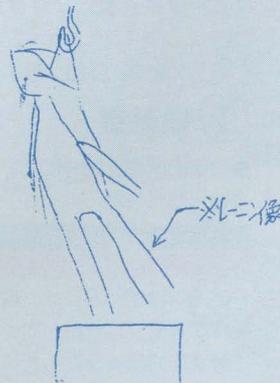
●スティック入力受けつけ●トリガー入力判定⇒入力があれば現在の数字パターンを問題のパターンにもどす/行7を呼び出す/行4へ飛ぶ●入力がなければ行4へ飛ぶ

⑥プラス1処理

●カーソル位置にある数字をプラス1するデモ●カーソル位置の数字を1増加●行7を呼び出す●数字パターンが初期状態にもどったかのチェック●クリア判定⇒クリアでなければ行4へ飛ぶ/クリアなら行3へ飛ぶ

⑦パターン定義サブ

●スプライトパターン定義●もとの処理にもどると●カーソル位置データ(行2で読みこみ)

プログラマからひとこと ソ連のクーデター

正直いって、これを投稿した時、採用されるのは難しいと思った。画面が前作に似ている上、他のプログラムに比べかなり貧弱だったからだ。しかし、この前ソ連でクーデターが起こったものだからもしかしたらもう1回くらい奇跡が起こるかと思っていたら、起こった。ところでこのクーデター、僕は「笑っていいとも」を見ている時に字幕で知り、あわててラジオの「梶原茂の本気でドンドン」を聞きました。そこで誰かがゴルバチョフは本当に疲れて辞めたといっていました。でも、いつもは結構まじめでおもしろいので、皆さんも聞いてみてください。(坂本伸幸)

```
1 CLEAR300:COLOR15,1,1:SCREEN1+RND(-TIME
),1:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFFNM$(A,B)=MID$(S
$,A*8+B+1,8):DEFFNM=M(Q,H):DIMM(3,7):WID
TH29:FORI=0TO87:P=VPEEK(384+I+(I>79)*80)
:S$=S$+CHR$(POR(P¥2)):NEXT:FORI=0TO8:PUT
SPRITEI,((IMOD3)*24+99,(I¥3)*24+65),15
2 N(I)=I+1:NEXT:GOSUB7:READQ$:FORI=0TO23
:M(IMOD3,I¥3)=VAL(MID$(Q$,I+1,1)):NEXT
3 FORI=0TOL:H=RND(1)*8:FORQ=0TO2:N(FNM)=
(N(FNM)+9)MOD10:NEXTQ,I:FORI=0TO8:A(I)=N
(I):NEXT:CLS:PRINTL:H=0:L=L+1:S=5:BEEP
4 ONSGOTO6:IFSMOD2THENH=(H+(S=7)-(S=3)+8
)MOD8:Q=0:FORI=0TO8:F=(I=FNM):VPOKE6915+
I*4,15+F*5:Q=Q-F:NEXT:GOSUB7
5 S=STICK(0):IFSTRIG(0)THENFORI=0TO8:N$(
I)=FNM$(N(I),0)+FNM$(A(I),0):N(I)=A(I):N
EXT:FORO=1TO8:FORI=0TO8:SPRITE$(I)=MID$(
N$(I),O,8):NEXTI,O:GOSUB7:GOTO4ELSE4
6 FORO=0TO7:FORQ=0TO2:I=FNM:SPRITE$(I)=F
NM$(N(I),O):NEXTQ,O:FORQ=0TO2:N(FNM)=(N(
FNM)+1)MOD10:NEXT:GOSUB7:Q=9:FORI=0TO8:Q
=Q+(N(I)=I+1):NEXT:S=0:IFQTHEN4ELSE3
7 FORI=0TO8:SPRITE$(I)=FNM$(N(I),0):NEXT
:RETURN:DATA012345678036147258048246
```


〈ファンダムニュース/読者アンケート8、9月号結果発表③〉アイコン群によるパズルがおもしろい『CLICK IT』が3位。2位には、リアルでエキサイティングな対戦ゲーム『THE BADMINTON』。なんと1位の票は2、3位の票をたしてもまだ足りない。ぶっちぎりの1位だったのはファンダム版A.III.とも呼ばれる『REMOTE TOWN』だった。

ボクは忍者

MSX MSX2/2+RAM8K BY パト

▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト座標

A、B……小丸の座標増分
M、N……手裏剣の座標
X、Y……小丸の座標

その他の変数

A……スプライトパターン切り換え用
A$……データ読みこみ用
C……小丸のカラーコード
C$……表示位置指定などのエスケープシーケンス用⇨CHR$(27)が入る
I、J……ループ用
S$……枝のキャラクタ表示用
T……とっくん数／手裏剣のY座標増分⇨TMOD11−1として使用

プログラム解説

① 初期設定1

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の表示幅設定●ファンクションキーの表示禁止●変数型宣言●スプライトパターン定義用ループ開始●スプライトパターンデータ読みこみ●スプライトパターン定義●パターン定義用ループの繰り返し、終了●キャラクタパターン定義●トリガー入力時の割りこみ先指定●スプライト衝突時の割りこみ先指定

② 初期設定2

●変数初期設定●表示位置指定のエスケープシーケンス設定●●枝のキャラクタを横に31個並べる設定をする●PSGレジスタ設定●効果音の初期設定●定義したキャラクタの色を設定●スプライト衝突時の割りこみ許可

③ 画面作成

●手裏剣の消去●先に設定して並べた枝の表示●とっくん数表示●木の表示ループ開始●毎回エスケープシーケンスの「1行挿入」を使って木を表示⇨上から下へ画面が降りてくるように見える●小丸の表示●画面表示ループ終了●最後に画面の天井になる枝の表示●小丸と手裏剣のY座標の初期設定

④ 特訓開始

●小丸の座標更新●小丸のY座標増分計算●くんれんクリア判定⇨小丸が天井の枝にたどり着けば小丸のY座標増分量を5に設定／とっくん数を増やす／行3に飛ぶ／クリアでなければ「足場のある所に降りろ」の術の判定⇨カーソルキー下を押していれば小丸のY座標増分量を5に設定／小丸のカラーコードを5に設定／行8を呼ぶ

⑤ 忍者失格か？

●ゲームオーバー判定⇨判定があれば行10へ飛ぶ／なければトリガー入力割りこみ許可

⑥ 手裏剣の移動

●手裏剣の出現判定⇨手裏剣が画面の上まで来たら小丸のX座標に応じたところから出現させる／まだのときは手裏剣のY座標を更新

⑦ 小丸、手裏剣の表示

●小丸の表示●手裏剣の表示●行4へ飛ぶ●小丸のスプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

⑧ 落下処理サブ

●小丸の移動ループ開始●小丸の表示●移動ループ終了●もとの処理にもどる●パターンデータ(行1で読みこみ)

⑨ 木を蹴るサブ

●木をうまく蹴れたかの判定⇨判定があれば効果音／小丸のスプライトパターン番号を変える／小丸のY座標増分量を5にする／もとにもどる(それ以外はなにもせずにもどる)●パターンデータ(行1で読みこみ)

⑩ ⑪ 特訓終了

●効果音●小丸のカラーコードを変える●行8を呼ぶ●リプレイ処理

プログラマからひとこと　昔のAVフォーラムで

どうも始めまして、パト(僕)がパトです。パトの過去の足跡は、昔のAVフォーラムで知っている人もいないかもしれませんが、何回か登場していました。それが、途中からファンダムの魅力にとりつかれてボツ常連者をしばらくは続けていました。しかし、この作品をもって、もうそれとはおさらばです。これで今までのボツ作品もうかばれることでしょう。というわけで、今とても感激・感動・感謝しています。もうこれで、家族にも友達にも先生にも近所の人にも巨顔(大きな顔)ができます。話は変化して、パトのプログラミングテクニックは、すべてといっていいほどMファンでマスターしました、ですから、パトにとってはMファン様々です。これからもどんどんプログラミングテクニックの腕を磨き、投稿を続けていきたいと断固決意しよう………かな？　(パト)

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,1:WIDTH32:KEYOFF:D
EFINTC-T:FORI=ØTO2:READA$:FORJ=ØTO7:VPOK
E14336+J+I*8,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):
NEXTJ,I:FORI=ØTO64:VPOKE776+I,RND(1)*255
:NEXT:ONSTRIGGOSUB9:ONSPRITEGOSUB1Ø
2 A=.7:B=3:M=128:T=1:X=16:C$=CHR$(27):S$
=STRING$(31,1Ø4):SOUND7,Ø:PLAY"V15L32":V
POKE82Ø4,&H61:VPOKE82Ø5,&HC1:SPRITEON
3 PUTSPRITE1,(Ø,2Ø9):PRINTC$"Y  "S$:PRIN
TC$"Y *とっくん"T;C$"L":FORI=1TO21:PRINTC$"Y
  aaa"SPC(25)"aaa"C$"L":PUTSPRITEØ,(X*8,
I*8-4),4:NEXT:PRINTC$"Y  "S$:Y=16Ø:N=2ØØ
4 X=X+A:Y=Y-B:B=B-.23:IFY<ØTHENB=5:T=T+1
:GOTO3ELSEIFSTICK(Ø)=5THENB=5:C=5:GOSUB8
5 IFX<1ORX>28THENGOTO1ØELSESTRIG(Ø)ON
6 IFN<1THENM=X*8:N=19ØELSEN=N-TMOD11-1
7 PUTSPRITEØ,(X*8,Y),4,1-SGN(A):PUTSPRIT
E1,(M,N),15:GOTO4:DATA1EE11F5D3E7Ø8ØØØ
8 FORY=YTO164STEP2:PUTSPRITEØ,(X*8,Y),C:
NEXT:RETURN:DATA1Ø5428C628541ØØØ
9 IFX<3ORX>26THENPLAY"O5DE":A=-A:B=5:RET
URNELSERETURN:DATA7887F8BA7CØEØ1ØØ
1Ø PLAY"O3C":C=6:GOSUB8
11 FORI=ØTO1:I=-(STICK(Ø)=1):NEXT:RUN
```

〈いじわるファンクションコール／10月情報号のフォロー〉申しわけありません。10月情報号に掲載しました「SILVER SNAIL」の使用機種のところにミスがありました。本誌ではMSX1でも遊べると表記してありましたが、そのままではエラーが出てしまいます。行600にある2つのSETADJUST文を削除すれば、MSX1でも遊べます。

壁打ちピンポン

MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI

▶遊び方は34ページ

変数の意味

スプライト座標

A、B……ピン球の座標

C、D……ピン球の座標増分

X(n)、Y(n)……ラケットのアニメパターンごとの座標調整用増分(nはアニメ番号)⇨基本座標(40, Z)にこれを加えて表示

Z……ラケットの基本Y座標

その他の変数

E……進行判定用⇨0のときだけラケットでピン球を打て、打つと1。床ではねると+1。壁ではね返ったときにEが2のときだけ壁打ち成功と判定する

F……ラケットのアニメ番号⇨4=通常状態、0〜3=この順でボールを打つ。P(n)参照

H……ハイスコア

I……ループ用

N……効果音用⇨サウンドレジスタ0設定値。大きいほど低音

P(n)……アニメ番号nのスプライトパターン番号

S……スティック入力

T……トリガー入力

U……現在打ち返した回数

V……ピン球のX座標増分C決定用⇨Vの半分がCになる

VDP(7)……周辺色を設定するシステム変数。設定したい周辺色のカラーコードを代入する

W……ラケットにこめられている力(最大32)⇨打ったときのWの値がVになる

プログラム解説

①② 初期設定

●画面設定●整数宣言●ラケット(スプライトパターン番号0〜3)およびピン球(おなじく4)のパターンをスプライトパターンジェネレータテーブルに直接書きこんで設定●アニメ用データ(行5)読みこみ(添字4のデータはないので自動的に0が設定される)●効果音設定

② 壁打ち開始

●画面消去●ハイスコア表示●変数初期化

③ スプライト表示

●スティック入力●ラケットの基本Y座標Z、ピン球の座標、Y座標増分計算●ラケット、ピン球表示●アニメ番号F更新⇨0か4以外のときは1ずつ増加

④ 力をこめて打つ

●トリガー入力●ピン球打ち判定(図解参照)⇨成功なら(以下は打ち返し処理)低い音を鳴らす(行8を呼ぶ)/進行判定用E設定/ピン球座標増分設定(Dはスティック値に影響)

プログラマからひとこと　MSXに栄光あれ!

〈いじわるファンクションコール〉
90年2月号68ページ右上のイラストの正しい答えは、『はげ頭』でした。
(2)問題
では、「誰」のはげ頭でしょう。
答えは……お教えできません。

拝啓　秋深まりゆく今日この頃、読者の皆様はいかがお過ごしでしょうか。体育祭の練習に励んでいる人、受験勉強に追われている人、ソーサリアンに燃えている人、でも今は皆、プログラマからひとこと、を読んでいるのだと思います。ちなみに私はパッケージ版を発売日に買いました。この「壁打ちピンポン」は卓球の壁打ちを忠実に再現したかどうかはわからないゲームです。ふりかぶって打つタイミングが微妙で、このコツをつかめばゲームは永遠に続きます。なぜなら難易度が変化しないから。いま私の世界では、ちょうど夏休みが終わるころです。残りはあと数か月。というわけで、これが私の最後の作品になってしまいました。編集部の方々、読者の皆様ありがとうございました。最後にひとこと、MSXに栄光あれ/

平成三年　八月二十八日　中西英之(HIDEYUKI)　敬具

```
1 SCREEN1,1,0:COLOR10,1,12:WIDTH12:KEYOF
F:DEFINTA-Z:FORI=1TO34:VPOKE14337+I,ASC(
MID$(".oまoo.6¥しやりりみp♣`ミク×り×08<¦×クミ`♣`みみ`
",I,1)):NEXT:FORI=0TO3:READX(I),Y(I),P(I
):NEXT:SOUND7,62:SOUND1,1:SOUND8,16
2 CLS:PRINT"さいこう"H"かい":F=4:U=0:Z=95:A=44
:B=183:C=0:D=-26:W=0:E=0
3 S=STICK(0):Z=Z+4*((S=1ANDZ>47)-(S=5AND
Z<159)):A=A+C:B=B+D¥4:D=D+1:PUTSPRITE0,(
40+X(F),Z+Y(F)),4,P(F):PUTSPRITE1,(A,B),
15,4:F=F-(F>0ANDF<4)
4 T=STRIG(0):IFTTHENIFWTHENW=W-(W<32)ELS
EW=6:F=0ELSEIFWTHENF=1:V=W:W=0:IFE=0THEN
IFA>17ANDA<57ANDB>ZANDB<Z+25THENN=255:GO
SUB8:E=1:C=V¥2:D=10*(1+(S=1)-(S=5))
5 IFB+D¥4>183THENN=80:GOSUB8:D=-D/1.1:E=
E+1:DATA-16,6,1,2,8,2,16,,,20,-10,3
6 VDP(7)=12:IFA+C>248THENN=0:GOSUB8:C=-C
/1.1:IFE=2THENVDP(7)=8:E=0:U=U+1:LOCATE,
2:PRINT"ただいま"U"かい"
7 IFA+C>0ANDE<3THEN3ELSEH=H+(H-U)*(H<U):
LOCATE1,7:PRINT"うわっ、ミスった!":FORI=0TO7:I=S
TICK(0):NEXT:GOTO2
8 SOUND0,N:SOUND12,8:SOUND13,9:RETURN
```

当選者発表

●9月号ソフトプレゼント当選者　①『サーク・ガゼルの塔』=〈福島県〉近江康利〈滋賀県〉岸村頼人〈福岡県〉樋口豊/②『ソーサリアン』=〈北海道〉水浦和行〈長野県〉高山泰〈山口県〉河村和之/③『カクテル・ソフト増刊号』=〈宮城県〉川村武史〈東京都〉高間健一〈広島県〉井上保則

⑤ 床ではねる

●ピン球が床にあたったかの判定⇨あたったらやや高い音を鳴らす／Y座標増分Dをはね返り用に設定／進行判定用Eを1増やす●アニメ用データ(行1で読みこみ)

⑥ 壁ではねる

●壁の色を緑にする●ピン球が壁にあたったかの判定⇨あたったら高い音を鳴らす／X座標増分Cをはね返り用に設定／進行判定⇨Eが2なら壁を赤くする／Eを0にもどす／打った回数Uを1増やして表示

⑦ ゲームオーバー

●ゲーム続行判定⇨ピン球がはね返っていくとちゅうなら行3へ●左の壁にあたるか、ピン球が規定以上に床ではねたときはゲームオーバー／ハイスコア計算／メッセージ表示／リプレイ用スティック入力待ち／行2へ

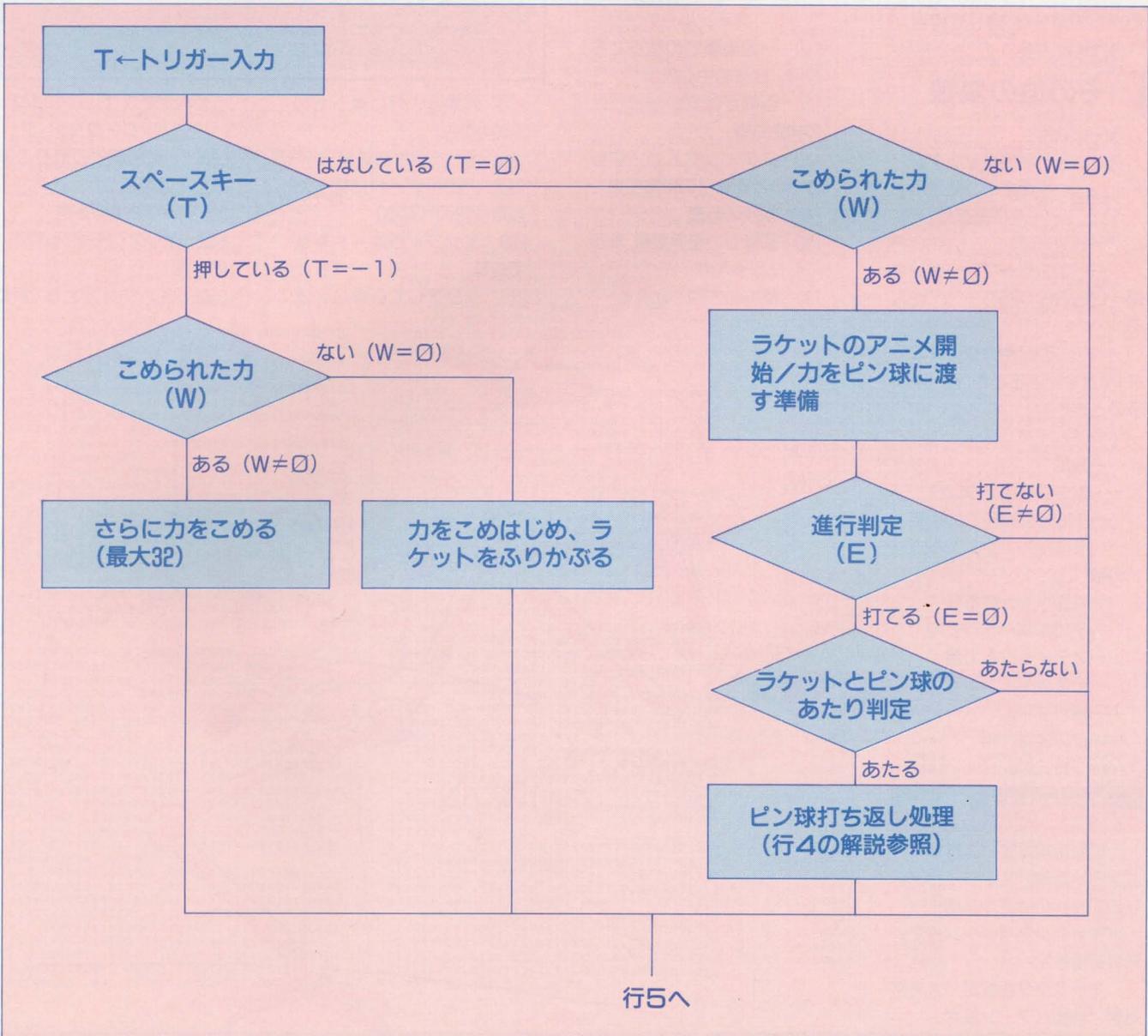
⑧ 効果音サブ

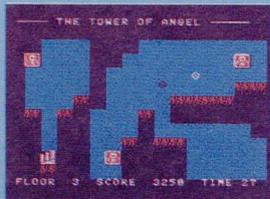
●サウンドレジスタ0にNを設定●エンベロープ設定●もどる

■図解　行4(ピン球打ち判定)のフローチャート

T←トリガー入力

スペースキー(T)
- 押している(T＝－1)
  - こめられた力(W)
    - ある(W≠Ø) → さらに力をこめる(最大32)
    - ない(W＝Ø) → 力をこめはじめ、ラケットをふりかぶる
- はなしている(T＝Ø)
  - こめられた力(W)
    - ない(W＝Ø)
    - ある(W≠Ø) → ラケットのアニメ開始／力をピン球に渡す準備
      - 進行判定(E)
        - 打てない(E≠Ø)
        - 打てる(E＝Ø)
          - ラケットとピン球のあたり判定
            - あたらない
            - あたる → ピン球打ち返し処理(行4の解説参照)

行5へ

当選者発表

●9月号ソフトプレゼント当選者　④『ディスクステーション#28』＝〈栃木県〉遠藤貴之〈静岡県〉川口昇〈大分県〉早水一成／⑤『信長の野望・武将風雲録』＝〈宮城県〉花谷一成〈新潟県〉近智和〈京都府〉奥谷彰夫／⑥『スーパープロコレ』＝〈宮城県〉高橋英昭〈石川県〉中曽聡太郎〈京都府〉小川哲幸・杉本英博〈香川県〉永江洋紀〈高知県〉中島秀男

THE TOWER OF ANGEL ザ・タワー・オブ・エンジェル

MSX2/2+VRAM64K BY M-OZO

▶遊び方は38ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……回転の中心(以後、中心と呼ぶ)の座標
S、F……回転している自分(以後、回転子と呼ぶ)の座標
H(n)、W(n)……回転子の中心からの増分(L倍して使用/nにはKが入る)

その他の変数

A$……汎用
C$(n)……地面キャラクタ
E、G……地面キャラ判定用
E1、G1……座標保存用(デビルボード消去時)
E$……エスケープシーケンス用⇒CHR$(27)+"Y"が入る
H、W……回転用カウンタ増分(H=はやく回るとき、W=ふつうのとき)
HI……ハイスコア
I……汎用
K……自分回転用カウンタ
L……中心と回転子との距離
N……その階のエンジェルボードの数
P……地面キャラの番号
Q……デビルボード消去用
R……スティック入力用
SC……スコア
T……残りタイム
U……Pの値保存用
Z……フロア数

プログラム解説

10　画面初期設定/スプライトパターン定義/スプライトアトリビュートテーブル初期化
20　キャラクタパターン設定/変数初期設定
30　キャラクタ色設定/太文字処理/地面パターン設定
40　タイトル画面をかく
50　トリガー入力処理/効果音/フロアスキップ判定処理
60　文字点滅デモ
70　フロアデータ読みこみ/メッセージ表示
80　効果音
90　ゲーム画面作成/変数設定/一定間隔での割りこみ先指定
100　効果音
110～210　メインルーチン
110　一定間隔での割りこみ許可/自分の中心表示
120　回転がはやいかどうかの判定処理
130　スティック入力/自分の中心と回転子の距離変更
140　地震の処理
150　回転子の座標更新、表示/トリガー入力
160　回転の方向をかえる
170　効果音/何に乗ったのかの判定
180　落ちたときの処理
190　デビルボードに乗った判定(行270へ飛ぶ)
200　エンジェルボードを取る処理
210　クリアしていないかどうか判定処理(行110へ飛ぶ)
220～260　フロアクリア
220　一定間隔での割りこみ禁止/効果音
230　スコア加算処理
240　クリアデモ画面作成/効果音
250～260　クリアデモ/終わり

プログラマからひとこと　おとなになった自分

こんにちは/　M-OZOです。このゲームは約1年前につくって、この日のためにとっておいたので、採用されたときには、手がふるえるほど感動した。そのとき、僕は「うお～/　やったぜ/　イェーイ/」とさけびたくなったが、「やったぜ/　イェーイ/」だけにしておいた。僕はその行動から「大人になった自分」を発見したような気がした。というわけで、とにかく自信作だから、ぜひ遊んでみてください。　(M-OZO)
P.S. ヒロさんファンレターありがとう/うれしかったです。

●9月号FFBプレゼント当選者　①『ファイナルソルジャーのテレカ』=〈埼玉県〉鈴木隆史〈千葉県〉片岡忠則〈兵庫県〉石巻宏之/②『ファイナルソルジャーのTシャツ』=〈長野県〉上原英樹〈和歌山県〉山下博之〈熊本県〉鎌田宏毅/③『たけし軍団のTシャツ』=〈東京都〉坂和憲〈静岡県〉原田守啓〈大阪府〉花房健〈神奈川県〉酒井太良〈新潟県〉佐藤賢人

ったら行70へ飛ぶ
270〜280　デビルボードを消す
290　(一定間隔での割りこみ飛び先)効果音／残りタイム判定
300〜310　ゲームオーバー
300　画面をゆらし岩のキャラクタでうめる／効果音／メッセージ表示／ハイスコア処理、表示
310　リプレイ処理(行40へ)
320　スプライトを消すサブ
330〜390　エンディング
330〜340　スプライトパターン定義
350　星を表示
360　天使を表示、移動
370　矢を表示、移動／メッセージ表示
380　効果音
390　星を輝かせる／行390をくりかえす
400〜630　データ
400〜420　キャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)
430　地面キャラクタパターンデータ(行30で読みこみ)
440〜630　フロアデータ(行70、90で読みこみ)

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOF
F:PRINT"PLEASE WAIT!!":SPRITE$(0)="<$ぬけけ
ぬ$<":SPRITE$(1)="<<██":FORI=0TO256:VPOKE
6912+I,32:NEXT
20 DIMH(19),W(19):FORI=0TO17:READA,A$:FO
RV=0TO7:VPOKEA*8+V,VAL("&H"+MID$(A$,V*2+
1,2)):NEXT:NEXT:E$=CHR$(27)+"Y":FORI=0TO
18:H(I)=COS(I/3):W(I)=SIN(I/3):NEXT
30 FORI=0TO6:READA:VPOKE8204+I,A:NEXT:FO
RI=136TO727:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV¥2:NEX
T:FORI=0TO7:READA$,B$:C$(I)=A$+CHR$(29)+
CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT
40 CLS:GOSUB320:A$="PUSH SPACE KEY":PRIN
TE$" )HI-SCORE";HI:PRINTE$"$%hhhh THE TO
WER OF hhhh"E$"&)┌─┐ ┌┬┌─┐ ┌─┬"E$"')├─┤|
||| ┬┤ |"E$"()┴.┴└┘ └─┘ └─┘ └─┘":PRINTE$"
*/"C$(4);E$".)"A$;E$"3,BY M-OZO"
50 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:S
OUND7,28:PLAY"T200S0M7000L16O6CEFDG2","T
200S0M7000L16O5CEDFG2":IFSTICK(0)=8THENR
ESTORE530:Z=10ELSERESTORE440:Z=1
60 SC=0:FORI=0TO13:PRINTE$".)"SPC(14):FO
RV=0TO50:NEXT:PRINTE$".)"A$:FORV=0TO50:N
EXTV,I:FORI=0TO900:NEXT
70 IFZ=21THEN330ELSEREADX,Y,N,T:CLS:PRIN
TE$"*)FLOOR"Z"START!"E$",,TIME"T:FORI=0T
O1200:NEXT
80 PLAY"T200S0M7000O4L8EAGFDGFECFEDCDC2"
,"T200S0M7000O3L8CDCDDEDEEFEFGFE2"
90 CLS:PRINTE$" !——— THE TOWER OF ANGEL
 ————"E$"7!FLOOR";USING" ##  SCORE#####
#  TIME ##";Z;SC;T;:FORI=0TO10:READM$:FO
RV=0TO15:LOCATEV*2,I*2+1:PRINTC$(VAL(MID
$(M$,V+1,1)));:NEXTV:NEXTI:K=0:H=2:W=1:L
=10:P=0:ONINTERVAL=100GOSUB290
100 SOUND1,0:FORV=0TO2:FORI=200TO20STEP-
15:SOUND0,I:SOUND8,15:NEXTI,V:SOUND8,0
110 INTERVALON:PUTSPRITE1,(X,Y),4,0
120 IFP=3THENK=(K+H)MOD19ELSEK=(K+W)MOD1
9
130 R=STICK(0)ORSTICK(1):IFR=1ANDL<40THE
NL=L+2ELSEIFR=5ANDL>0THENL=L-2
140 IFP=2THENRN=16-(RN=16)*224:VDP(24)=R
N:SOUND6,RND(1)*10+15:SOUND10,15
150 S=X+H(K)*L:F=Y+W(K)*L:IFS>-4ANDS<252
ANDF>4ANDF<180THENPUTSPRITE0,(S,F),15,0:
IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENELSE120ELSEPUTSP
RITE0,(0,209):GOTO120
160 VDP(24)=0:K=(K+9)MOD19:IFH=2THENH=17
:W=18ELSEH=2:W=1
170 SOUND7,28:SOUND6,10:SOUND10,15:FORI=
0TO50:NEXT:SOUND10,0:U=P:E=((S+4)¥16)*2:
G=((F+12)¥16)*2-1:V=VPEEK(6144+E+G*32):P
=INSTR("apxhいあ♠ ",CHR$(V))-1
180 IFP=1ORP=7THENP=U:GOSUB320:FORI=20TO
250STEP.5:SOUND1,0:SOUND0,I:SOUND8,15:NE
XT:SOUND8,0:GOTO110ELSEINTERVALOFF
190 IFU=5THENGOSUB270
200 IFP=4THENN=N-1:FORI=0TO3:SOUND3,0:FO
RV=250TO20STEP-9:SOUND2,V:SOUND9,15:NEXT
V,I:SOUND9,0:LOCATEE,G:PRINTC$(0);
210 IFN>0ORP<>6THENX=S:Y=F:E1=E:G1=G:GOT
O110
220 INTERVALOFF:FORI=0TO500:NEXT:PLAY"T2
50S0M7000L8EAGFB2","T250S0M7000L8GFEDC2"
230 FORI=0TO700:NEXT:BEEP:SC=SC+1000:PRI
NTE$"70";USING"######";SC;:FORI=0TO300:N
EXT:FORI=T-1TO0STEP-1:BEEP:SC=SC+50:PRIN
TE$"70";USING"######";SC;:PRINTE$"7=";US
ING"##";I;:NEXT
240 FORI=0TO1000:NEXT:CLS:GOSUB320:FORI=
0TO7:LOCATE28-I*4,I+14:PRINTSTRING$(I*4+
4,"h");:NEXT:PRINTE$"$'FLOOR"Z"CLEAR!!":
X=14:Y=164:PLAY"T250S0M7000O4L8CCEEGGFFE
BAGF2","T250S0M7000O3L8CEDFEGEGEGECD2
250 FORI=0TO6:PUTSPRITE1,(X,Y),4,1:K=9
260 K=K+.7:PUTSPRITE0,(X+H(K)*32,Y+W(K)*
32),15,1:IFK>17THENX=X+32:Y=Y-8:NEXT:GOS
UB320:Z=Z+1:GOTO70ELSE260
270 VPOKE8196,&HFF:FORI=0TO3:VDP(24)=16+
(IMOD2)*224:NEXT:VDP(24)=0:VPOKE8196,&HF
1:V=VPEEK(6112+E1+G1*32):Q=7+(V<>113ANDV
<>32)*6:LOCATEE1,G1:PRINTC$(Q);
280 IFVPEEK(6208+E1+G1*32)=112THENLOCATE
E1,G1+2:PRINTC$(7);:RETURNELSERETURN
290 SOUND1,1+(T<11):SOUND0,90:SOUND8,16:
SOUND12,100:SOUND13,0:T=T-1:PRINTE$"78TI
ME"USING" ##";T;:IFT>0THENRETURN
300 FORI=1TO22:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32
,"p");:VDP(24)=8+(IMOD2)*240:SOUND6,RND(
1)*10+20:SOUND10,16:SOUND12,100:SOUND13,
0:NEXT:VDP(24)=0:PRINTE$"+* GAME  OVER "
:GOSUB320:IFHI<SCTHENHI=SC:PRINTE$".* HI
GH SCORE "E$"0-";HI
310 FORI=0TO1000:I=I-(STRIG(0)+STRIG(1))
*1000:NEXT:GOTO40
320 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RE
TURN
330 CLS:GOSUB320:A$="":FORI=0TO3:FORV=0T
O6:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$("101038FE381
0100040281028040000001800000000000C27FC
20000",V*2+1+I*14,2))):NEXT:SPRITE$(I+3)
=A$:A$="":NEXT:FORI=0TO31
340 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$("0307070605
350777F3F8F9E183870604F8FCFCEC5454FC1CF8
04E2F7E2C284",I*2+1,2))):NEXT
350 SPRITE$(7)=A$:FORI=0TO19:X=INT(RND(1
)*30):Y=INT(RND(1)*22):FORV=1TO3:PUTSPRI
TE0,(X*8,Y*8),15,2+V:FORQ=0TO99:NEXTQ,V:
LOCATEX,Y:PRINT"<";:FORQ=0TO300:NEXT
360 NEXT:FORI=0TO1500:NEXT:FORI=0TO200:P
UTSPRITE0,(I+55,I/2),10,3+IMOD2:SOUND1,0
:SOUND0,I¥2:SOUND8,12:NEXT:SOUND8,0:FORI
=0TO1500:NEXT:FORI=155TO50STEP-3:SOUND0,
I-20:SOUND8,15:PUTSPRITE0,(I-20,I+7),11,
7:NEXT:SOUND8,0:FORI=0TO500:NEXT
370 FORI=0TO10:SOUND0,I*20:SOUND8,15:NEX
T:SOUND8,0:FORI=60TO230STEP2:PUTSPRITE1,
(I,64),10,6:NEXT:PRINTE$"(*CONGRATULATIO
NS!"E$",*ALL FLOOR CLEAR"E$"#$hhhh THE T
OWER OF ANGEL hhhh"E$"0,"USING"SCORE####
##";SC
380 FORI=0TO2:PLAY"T200S0M7000O5L8E4F4G4
BA4BGDEF","T200S0M7000L8O4EGFEG4BA4BAFGA
":NEXT:PLAY"G4E4D4FC1","GEFED4FC1"
390 VPOKE8211,&H50:FORV=0TO30:NEXT:VPOKE
8211,&HF1:FORV=0TO50:NEXT:GOTO390
400 DATA 97,FD9FF7FF77E6FFFF,104,FDFDFD0
0DFDFDF,112,003B7B7B793DC6D8,113,9C41110
08004,120,704224E00724420E,128,00000707F
7F7F7F7,129,3E3EBEBEBEBEBEBE,130,F7F7F7F
0F707FF,131,BE80BE3EFEFEFE
410 DATA 136,7FC0878F8D8D8DA7,137,FC06C2
E2626262CA,138,B0A7ABA386C07F,139,1ACAAA
8AC206FC,145,7FC080B7B79680FF,146,FC4646
2E1E1E1E22,147,92FFD4C8C4E47F,148,E2BA1A
1E0E0EFC,152,00000010,44,107,97,104,161
420 DATA 248,209,aa,aa,pp,qq,xx,xx,hh
430 DATA hh,いう,えお,あい,うえ,♠♥,♣♦,"  ","  "
440 DATA64,96,1,20,,,,,000000000006,00
0000004,,,1111111111111111,16,144,3,25
450 DATA 0000000011111,0040000000770004,,
,111,7771000011,000000001771,000000077
77,000000017777,0000040777777006,00000007
7777,192,152,3,30,7777777777777777
460 DATA 77000777,7400077000000004,700007
,7000070000000011,700017000111177,71017
00010777777,7707700070000007,77077001711
,77677047777,77177007777
470 DATA 32,152,4,35,0000000004,0000001
111,0011117777111,0077777077077,007777
67007007,00777717007007,00777700117407,0
0777740777007,00077711707017,000000000 7
17,00000004,120,164,8,35
480 DATA 7777770000777777,77447700607744
77,7711770000771177,7700770000770077,700
4070000704007,7004070000704007,710017000
0710017,7711770000771177,077777111177777
0,1077777777777701,7100000000000017
490 DATA160,112,5,30,7777777777770077,77
777777700007,7777777747704017,77777777
17011177,7777777700007777,7777700000177
77,7770040006077777,7771100000077777,000
7711111177777,0407000077777777,100714007
7777777
500 DATA16,144,6,40,700007777000000 7,040
007777600004,000007777,1000007771110011,
711111077777 1177,777777104770077 7,777777
7007010777,700007011007 1477,00004007711 0
0177,000001177771 0747,100007777777 1717
510 DATA32,40,56,70,7777774444777777,777
77444444 77777,7707741441477677,771774744
7477177,7747714444177477,774477111177447
7,774174444471477,774741444414747 7,7747
174444717477,7717444114447177,7777111771
117777,32,144,2,10
520 DATA7777777777777777,70000077770000 0
7,7040000770000407,7000000000000007,7000
000000000007,7000010000100007,7000071001
700007,700007711770000 7,700007777770060 7
,7000077777700007,7111177777711117
530 DATA16,24,4,18,000300030000 3,0000300
30003004,,0000003333,0000033333300333,33
3033344333,00000333333,0000003333,,04003
0003003006,00030000300 03,116,80,8,60
540 DATA7777411111147777,7773173333713777
7,7731741111471377,7737317007137377,7737
370000737376,7737370000737371,7737371001
737377,7737147117417377,7713713333173177
,7771471111741777,7777133333317777
550 DATA 32,152,5,40,,040000000000004,00
0000000000333,0001111111111111,11177777
77777,0007700000004,0007704,1117733311
111111,0007711177777777,0007724272727222
,0007722221212162,64,24,4,40
560 DATA 7777000400777777,7700003333077 3
37,7000033333073333,0000033333071333,000
2233030177333,000220001077 7111,100221017
4777007,7100274771777007,7710271777777 00
7,7770227777777607,7771222274777117
570 DATA 128,168,4,15,7773333777333377,7
7333333733343 37,7333333333333333,7333333
333333433,7333333333333433,71333333333 33
431,7733633333333337,7713333333333317,77
7133333333333177,7777113333311777,77777711
01177777,240,168,30,40
580 DATA 7777733333333477,747732222222 23
37,7177322333332237,4447323222223237,444
7322333323237,1447322222223237,744723333
3332237,7447222222222367,744713333333331
7,7144711111111177,7714444444444444
590 DATA 112,160,17,40,7734343477777777,
7343434347777677,3434343434777177,400000
0003774747,0111001110775757,077700777477
5757,0777227770775557,0000000000775555,0
112222110775555,1002222001755555,7100000
017715541,96,72,7,60
600 DATA 7007777747777704,0407077717277 0
10,1017173330227171,7073773332227777,717
1700112217774,7707701772277770,720270222
2270773,7201222211173772,742712127730372
2,0007717177101722,1117777477402226
610 DATA 112,168,14,65,7777477777477777,
4777377777377747,4777127772177747,147772
7672777417,7147717171774177,471733777337
1747,1472213731227417,7172271717227177,7
771227772217777,7777123332177777,7777713
031777777,16,24,9,70,7777777777777777
620 DATA 7077477777577477,7177177747177 1
77,7775777717777777,7771777577757577,747
7577177717177,7177174777777777,777777177
4747776,7777777771717571,7774755747777 17
7,7771711717777777,240,120,4,65
630 DATA 4777777477767774,5777777177717 7
75,1577775775777751,7557771771777557,715
5577777755517,7715530770355177,777133333
3331777,4777322332237770,2777132332317 77
2,1277213333127721,7122171331712217
```

プログラム確認用データ ☞71ページ

10>sbZ1	20>LvA3	30>FdE2	40>TZ55
50>Yu92	60>egt0	70>poj0	80>phe0
90>NpL7	100>T5N0	110>sQ40	120>C9B0
130>0Hb0	140>qIV0	150>Iss1	160>5vO0
170>0Hr2	180>cP31	190>Ts00	200>Ziq0
210>WZE0	220>RNa0	230>uNZ2	240>qCg3
250>d860	260>RLK1	270>BGa2	280>DtM0
290>FJu0	300>8Us3	310>2SI0	320>Fd50
330>Ck24	340>GuP1	350>6wY2	360>qTC4
370>20s3	380>7ZO1	390>7hK0	400>HaH4
410>ldf4	420>U5B0	430>5EA0	440>hGZ0
450>7MX2	460>EBE2	470>F6g3	480>SxA4
490>ZKn4	500>HsJ4	510>lbM5	520>a464
530>M7W2	540>1PD4	550>CNn3	560>VTD4
570>d0U5	580>aQ94	590>ZxL5	600>0jC4
610>9QQ6	620>fE94	630>PCF4	

当選者発表 ●9月号FFBプレゼント当選者　④『テソリートのCD』=〈千葉県〉片井美樹雄〈長野県〉小野健一〈愛知県〉山田高嗣〈香川県〉篠原一太〈大分県〉麻生潤／⑤『天使たちの午後・初恋編CD』=〈宮城県〉黒澤一郎〈新潟県〉新沢晃〈茨城県〉永長孝一〈兵庫県〉岩本大輔〈佐賀県〉酒井和伸

体操人類マットマン

MSX MSX2/2+RAM32K BY 尾花健一

▶遊び方は39ページ

変数の意味

スプライト座標

M(n)、N(n)……マットマン標準画の基準点(マットマンの中央を原点とする)
X(n)、Y(n)……マットマン描画用

その他の変数

A、A$、B、C、V……一時変数
E……赤旗の残りの数
F……赤旗とチェッカーフラグの数(初期値)
H……100−H÷10がハイスコア
I、J、K……ループ用
MF……モード(0=PLAY、1=WATCH)
P……マシン語ワークエリア基準アドレス=&HC221(マットマンのY座標)
P1$、P2$、P3$……タイトルBGM
S……タイムカウンタ(100−S÷10がスコア)/メニュー時のスティック値
T……使用トラック番号
U……USR関数が返す値(行120で得られる値は、1=ジャンプしたとき、2=床に激突したとき、3=赤旗を取ったとき、4=チェッカーフラグで静止したとき、5=トラックがオーバーフローしたとき)
W……ウエイトの量(行120でマシン語を呼び出した直後の時間待ちループの終値)
Y……メニューコマンド(0=モードチェンジ、1=トラック切替、2=ウエイト変更、3=模範演技)
Z(n)……赤旗・チェッカーフラグの位置(パターン名称テーブルのオフセット)

プログラム解説

10 文字領域・マシン語領域の確保/初期化ルーチンへ
20〜100 ゲーム初期化
20 画面クリア/スプライト消去/ファンクションキー割りこみ、スプライト衝突割りこみ定義/変数初期化/データ読み出しを行680に設定
30 飾りと床の表示
40 パラメータ表示
50 赤旗、チェッカーフラグの位置の読みこみ
60 宙の床の表示
70 スプライトの消去と色設定/マシン語ワーク初期化
80 赤旗とチェッカーフラグを描く
90 スティックまたはトリガー待ち/PLAYモードなら使用トラックをクリア
100 敵の座標、パターン番号、色の設定
110〜180 メインループ
110〜120 マシン語呼び出し/タイムカウント/ウエイト
130 時間切れ判定
140 状況による分岐
150 ジャンプしたとき
160 床に激突したとき
170 赤旗を取ったとき
180 チェッカーフラグで止まったとき(クリア判定)
190〜210 クリアまたはゲームオーバー(時間切れまたはトラックオーバーフロー)
190 キー割りこみ再定義/スプライト消去/飾り表示
200 スコア表示/ハイスコア更新
210 割りこみ待ち
220〜250 スプライト衝突時
220 敵の垂直速度設定/マットマンのY座標判定
230 マットマンの垂直速度が2〜8でパターン番号が44〜52なら反撃(効果音/敵の墜落/タイムカウンタ補正)
240 効果音/マットマンの回転と墜落
250 効果音/マットマンのY座標補正/敵の移動/タイムカウンタ補正/敵の消去
260 スプライト衝突割りこみサブ
270 プレイ中のキー1割りこみサブ
280 キー2割りこみサブ
290 プレイ中以外のキー1割りこみサブ
300〜360 メニュー処理(キー2割りこみ)
300〜310 スプライト消去/キー1割りこみ再定義/「example play」(模範演技)ならモードをPLAYにしてトラックを0に/メニュー表示
320 スティックとトリガーが押されなくなるまで待つ
330 カーソルの表示と移動/スティック(上下以外)かトリガーが押されるまで待つ
340 カーソル形状変更/ウエイトの設定
350 トラック番号の変更
360 モード変更/模範演技
370〜510 プログラム初期化
370〜420 画面初期化/メッセージ/マットマンのパターン作成(画面に描き/パターンジェネレータテーブルからスプライトパターンジェネレータテーブルに転送)
430 整数型宣言/マシン語プログラム書きこみ
440 模範演技用トラックデータ書きこみ
450 画面再初期化/多色刷り/パターンジェネレータテーブルとカラーテーブルの設定(145=チェッカーフラグ、146=赤旗、147=飾り、148=宙の床、149:床 ※0のドットが図、1のドットが地として設計されている)
460〜470 タイトルBGMの作成
480〜500 タイトルデモ
510 USR関数設定/変数初期化/カーソルキャラ設定(補足参照)
520 タイトル「マットマン」の模様変更サブ
530〜680 データ
530〜540 マットマン標準画

プログラマからひとこと

デジタルにおけるアナログ性の追求

画面写真だけを見るとただの郷愁を感じさせるばかりだろうが、このゲームは「デジタル(コンピュータ)におけるアナログ性の追求」というすごいことをテーマにしている。とにかく今までにないタイプのものなので説明をしてもわかってもらえないからまずやってみてほしい。このゲームの目的は、美しく動けるようになることだ。そのためにはキー操作も押す押さないではなく、その間のアナログ的なところが重要になる。こうなると、本当の体操のように毎日の練習が必要なので、極める(約120点)には長い時間がかかるだろう。飽きることもないと思うので気長に遊んでほしい。ところで僕はLA音源用のいい音色エディタを作ったのだがデータの送り方がわからないのでディスクに書きこむ形で使っている。だれかMIDIサウルスのインターフェイスを通して音源に直接エクスクルーシブデータを送る方法を、マシン語かBASICで教えてください。編集部の方、ビッツーの方、よろしくお願いします。(尾花健一)

の基準点の座標(行380で読みこみ)
550~650　マシン語プログラム(行430、440で読みこみ)
660~670　パターンジェネレータテーブルデータ/カラーデータ(行450で読みこみ)
680　赤旗などの位置(行50で読みこみ)/宙の床描画用データ(行60で読みこみ)

マシン語解説

&HC000~&HC012
モード判定
&HC013~&HC0AB
マットマンの移動と回転
&HC0AC~&HC14F
マットマンの位置による関数値の設定とジャンプ終了判定など
&HC150~&HC19F
トリガー入力の記憶とスティック入力の水平加速度への変換/トラックデータの書きこみ
&HC1A0~&HC1CF
トラックデータからトリガー入力と水平加速度を得る
&HC1D0~&HC206
敵の移動
&HC207~&HC20F
スティック値加速度変換表
&HC210~&HC21D
トラッククリア
&HD000~&HD02C
多色刷り(パターンジェネレータテーブルのコピー/カラーテーブルの初期化/VDPをSCREEN2のモードにする)

ワークエリア

&HC21E
モード
&HC21F~&HC220
トラックポインタ
&HC221
マットマンY座標
&HC222
マットマンX座標
&HC223
マットマンパターン番号
&HC224
マットマン垂直速度
&HC225
マットマン水平速度
&HC226
敵Y座標
&HC227
敵X座標
&HC228
敵垂直速度×2
&HC229
敵水平速度×2
&HC22A
マットマンパターン番号計算用
&HC22B
ジャンプ中であることのフラグ
&HC22C
WATCHモードのタイムカウンタ

```
10 CLEAR500,&HBFFF:GOTO380
20 CLS:VPOKE6912,208:ONKEYGOSUB270,280:O
NSPRITEGOSUB260:F=0:RESTORE680
30 FORI=0TO31:VPOKE6144+I,147:VPOKE6240+
I,147:VPOKE6848+I,149:NEXT
40 LOCATE12,0:PRINTMID$(" PLAY  WATC ",M
F*6+1,6):PRINTSPC(13)"#"T"  F1:replay"SP
C(21)"F2:menu":LOCATE12:PRINT"   -- ":LO
CATE1,1:PRINTUSING"HIGH ###.#";100-H/10:
PRINTUSING" wait ###";W:LOCATE0,8
50 READZ(F):IFZ(F)THENF=F+1:GOTO50
60 READA:IFA>-1THENREADB:PRINTSPC(A):STR
ING$(B,148);:GOTO60
70 BEEP:VPOKE6912,208:VPOKE6915,15:S=0:P
=&HC221:POKEP,160:POKEP+1,120:FORI=2TO11
:POKEP+I,0:NEXT:POKEP-1,&HC5+T*2:POKEP-2
,0:POKEP-3,MF:POKEP-145,&HC7+T*2
80 E=F-1:VPOKE6368+Z(0),145:VPOKE6369+Z(
0),145:FORI=1TOE:VPOKE6368+Z(I),146:NEXT
90 LOCATE12,6:PRINT"READY!":KEY(2)ON:FOR
I=0TO1:I=STICK(0)-STRIG(0):NEXT:KEY(1)ON
:LOCATE12,6:PRINTSPC(6):IFMF=0THENU=USR1
(0):POKE&HC500+T*512,&HE0:BEEP
100 SPRITEON:POKEP+5,0:POKEP+6,120:VPOKE
6918,0:VPOKE6919,9
110 '―――――― main ――――――
120 U=USR(0):S=S+1:FORI=0TOW:NEXT
130 IFS>999THENS=1000:GOTO190
140 ONUGOTO150,160,170,180,190:GOTO120
150 SOUND7,10:SOUND6,6:SOUND9,16:SOUND12
,6:SOUND13,0:GOTO120
160 VPOKE6915,8:SOUND2,0:SOUND3,2:SOUND7
,8:SOUND6,53:SOUND9,16:SOUND12,30:SOUND1
3,0:VPOKE6915,15:S=S+5:GOTO120
170 SOUND7,8:PLAY"V15O6L32CB":VPOKE6177+
PEEK(P)*4+PEEK(P+1)¥8,32:E=E-1:GOTO120
180 IFE>0THEN120
190 ONKEYGOSUB290:VPOKE6912,208:FORI=0TO
1:LOCATE7,5+I*4:PRINTSTRING$(16,147):LOC
ATE7,6+I*2:PRINT"う"SPC(14)"う":NEXT
200 LOCATE7,7:PRINTUSING"う SCORE  ###.#
う";100-S/10:IFS<HANDT<4THENH=S
210 GOTO210
220 POKEP+7,248:IFPEEK(P)>154THEN240
230 IFPEEK(P+3)>1ANDPEEK(P+3)<9ANDPEEK(P
+2)>40ANDPEEK(P+2)<56THENSOUND1,0:SOUND8
,15:FORI=PEEK(P+5)TO200STEP2:SOUND0,I+55
:VPOKE6916,I:VPOKE6919,IMOD15+1:NEXT:SOU
ND8,0:S=S-80:GOTO100
240 SOUND7,48:SOUND8,15:FORI=0TO108:VPOK
E6914,(IMOD24)*4:SOUND0,120+IMOD24:SOUND
6,IMOD24:NEXT:SOUND7,56:FORI=PEEK(P)TO15
5:VPOKE6912,I:SOUND0,90:SOUND0,I+90:NEXT
250 SOUND8,0:POKEP,160:POKEP+5,(24-PEEK(
P+5))*(PEEK(P+5)>24):S=S+60:VPOKE6916,20
9:SPRITEON:GOTO160
260 SPRITEOFF:RETURN220
270 KEY(1)OFF:RETURN70
280 KEY(2)OFF:RETURN310
290 KEY(1)OFF:RETURN20
300 '―――――― menu ――――――
310 VPOKE6912,208:BEEP:ONKEYGOSUB290:KEY
(1)ON:MF=-MF*(T<4):T=-T*(T<4):A$="う"+STR
ING$(14,28)+"う":LOCATE7,5:PRINT"ううううう me
nu うううう"A$;SPC(14);A$" -MODE CHANGE "A$"
 -TRACK #"T"  "A$" -WAIT SETTING"A$" -ex
ample play"A$SPC(14);A$STRING$(15,147)
320 IFSTICK(0)ORSTRIG(0)THEN320
330 LOCATE8,7+Y:PRINT"あ":S=STICK(0):IFS=
1ORS=5THENBEEP:LOCATE8,7+Y:PRINT" ":Y=Y+
(S=1)-(S=5):Y=Y+(Y>3)*4-(Y<0)*4:GOTO330E
LSEIFS=STRIG(0)THEN330
340 BEEP:LOCATE8,7+Y:PRINT"い":IFY=2THENF
ORI=0TO1:S=STICK(0):W=W+(S=7)-(S=3):W=W+
((W>199)-(W<0))*200:LOCATE15,9:PRINTUSIN
G"= ###  ";W:I=-(S=1ORS=5):NEXT:GOTO330
350 IFY=1THENT=T+1+(S=7)*2:T=T+(T>3)*4-(
T<0)*4:LOCATE17,8:PRINTT:GOTO320
360 IFY=0THENMF=1-MF:LOCATE15,7:PRINTMID
$("[PLAY] [WATCH]",MF*7+1,7):GOTO320ELSE
MF=1:T=4:GOSUB290
370 '―――――― shoki ――――――
380 COLOR15,1,1:SCREEN2,2:OPEN"GRP:"AS#1
:PSET(30,10):PRINT#1,"WAIT!":CLOSE:FORI=
0TO8:READA$:M(I)=VAL("&H"+LEFT$(A$,1))-8
:N(I)=VAL("&H"+RIGHT$(A$,1))-8:NEXT
390 FORI=0TO23:A=15*I/180*3.141592653589
8#:B=SIN(A):C=COS(A):FORJ=0TO8:X(J)=M(J)
*C-N(J)*B+8:Y(J)=M(J)*B+N(J)*C+8:NEXT
400 LINE(0,0)-(16,16),0,BF:CIRCLE(X(0),Y
(0)),1:LINE(X(3),Y(3))-(X(1),Y(1)):LINE-
(X(4),Y(4)):LINE(X(0),Y(0))-(X(1),Y(1))
410 LINE-(X(2),Y(2)):LINE-(X(5),Y(5)):LI
NE-(X(6),Y(6)):LINE(X(2),Y(2))-(X(7),Y(7
)):LINE-(X(8),Y(8))
420 FORJ=0TO31:VPOKE&H3800+I*32+J,VPEEK(
JMOD8+(J¥16)*8+(J¥8MOD2)*256):NEXTJ,I
430 DEFINTA-Z:FORI=0TO9:READA$:FORJ=0TO5
4:POKE&HC000+I*55+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2
+1,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO44:READA$:POKE&HD
000+I,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=0TO31
440 POKE&HCD00+I,VAL("&H"+MID$("E0A3800B
21034901230C220A82A28443078200221042624 7
0F86A12009810843",I*2+1,2)):NEXT
450 SCREEN1:KEYOFF:WIDTH30:DEFUSR=&HD000
:U=USR(0):FORI=0TO1:FORJ=0TO39:READA$:A=
VAL("&H"+A$):V=I*&H2000+J+1160:VPOKEV,A:
VPOKEV+2048,A:VPOKEV+4096,A:NEXTJ,I
460 A$="O6SR8CO5AFR8R8O6V13DV11D":P1$=A$
+"O5V13BGV11GO6V12EV10ER8R8R8"+A$+"O5V13
BGV11GO6V13EV12EDCO5A"
470 A$="O4V10AV11AV12AV11ABBBB":P2$=A$+"
V10GV11GGGEEV10EV9E"+A$+"O5V10DV11DDDCCV
10CV9C":A$="O2FO3FO2FO3GO2GO3GO2GO3GO2EO
3EO2EO3AO2AO3AO2AO3A":P3$=A$+A$
480 FORI=0TO6:FORJ=0TO5:A=VAL("&H"+MID$(
"F38E7803806B80802A6AA9186AAA18C090BFCE8
0B7",I*6+J+1,1)):FORK=0TO3:VPOKE6404+I*3
2+J*4+K,32-95*((AAND2^K)>0):NEXTK,J,I
490 GOSUB520:FORI=0TO7:VPOKE11256+I,VPEE
K(11416+I):VPOKE3064+I,0:NEXT:SOUND7,49:
FORI=0TO120:SOUND8,15-I¥8:SOUND6,31-I¥4:
NEXT:SOUND7,56:LOCATE8,4:PRINT"/+ +♣   |
 *百"SPC(18)"|♠ +木 ┌┴┐ 大ㅊ":LOCATE5,16
500 PRINT"1991 K.OBANA presents":FORI=0T
O31:VPOKE6816+I,149:NEXT:PLAY"T140L8","T
140L8","T140SM1500L8O2DO3DO2EO3E":FORI=0
TO2:PLAY P1$,P2$,P3$:NEXT:GOSUB520:BEEP
510 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC210:H=200:W
=80:VPOKE4095,255:VPOKE6143,255:GOTO20
520 FORI=0TO95:A=10-I¥9:SOUND8,A:SOUND9,
A:SOUND10,A:V=3064+IMOD8:VPOKEV,VPEEK(V)
OR(2^INT(RND(1)*8)):NEXT:RETURN
530 '―――――― data ――――――
540 DATA 72,75,78,24,C4,4A,3F,AA,BF
550 DATA 2120202230C22232C23A1EC2B7CA50C
1C3A0C1212EC23A25C286C607FE0F3005D607322
5C23A2BC2B728113A25C2E680473A2EC2B72805
560 DATA E680B820122122C23A25C286FEF0380
6AF3225C21801773A2DC2B728183E853230C23A2
BC2B7200D3E01322BC232F8F73EF73224C23A2B
570 DATA C2B728262124C23A21C2863221C27EC
610FE18300134212AC23A25C286FE803802C64AF
E4A3802D64A773A2AC2CB2F47CB2890CB2880CB
580 DATA 289087873223C2D614FE3C385C3A21C
2E6F86F260029293A22C2CB3FCB3FCB3F1141181
95F1600193E01322BC2CD4A00322FC2FE943832
590 DATA 1E20B7ED52CD4A00FE9220053E0332F
8F7FE91200B3A25C2B720053E0432F8F7AF322BC
23224C2322AC23A21C2E6F83221C23A21C2FEAA
600 DATA 380A3E0232F8F73E9B3221C23A2EC2D
601380E28073E3C3232C218053E3E3233C22130C
2114E18010400CD5C002121C211001B010300CD
610 DATA 5C00CDD0C1C9AFCDD800322DC2AFCDD
5002107C25F1600197E322EC20F0FE6C0FEC0200
23E80473A2DC2E620B0472A1FC27EE6E0B8200C
620 DATA 7EE61FFE1F28053CB0771810237CFEC
738063E0532F8F7C970221FC2C313C03A2CC2D60
1322CC230232A1FC223221FC27EE61F322CC27E
630 DATA E620322DC27E07E601ED44477E0707E
603B0322EC2C313C02126C21121C206021ABE232
37E3007FEF828033D1805FE0828013C772B2BCB
640 DATA 2F86FEF0300177231310DE2126C2110
41B010200CD5C00C9000001010100FFFFFF2A1FC
2545D1301FF013600EDB0C900000000000000000
650 DATA 1,0,8,21,0,0,11,0,8,CD,4A,0,19,
CD,4D,0,19,CD,4D,0,11,FF,F,ED,52,B,78,B1
,20,E8,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56,0
660 DATA CD,7E,0,C9,AA,55,AA,55,AA,55,18
,18,A3,42,6A,32,46,7E,81,81,DF,D3,ED,D6,
3B,FB,F7,EF,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
670 DATA 0,0,0,0,DF,DF,DF,DF,DF,DE,A1,A1
,98,68,68,68,68,68,A1,A1,A,B,F,A,E,B,A,A
,5,7,F,7,7,5,5,4,3,3,2,2,2,C,C,C
680 DATA 466,89,101,208,315,326,0,80,7,5
,7,91,9,91,9,2,9,-1
```

プログラム確認用データ

☞71ページ

10>oE20	20>EbD0	30>GUK0	40>2gx2
50>rw50	60>NQA0	70>lPH2	80>MUb0
90>33q1	100>ag80	110>eIC0	120>RB70
130>FH40	140>0U60	150>px80	160>jnd0
170>v9f0	180>Dp00	190>68n0	200>4sV0
210>FD00	220>ZN70	230>map2	240>Zho1
250>NFt0	260>fk00	270>f210	280>U010
290>Bt00	300>pOC0	310>RTt5	320>7J30
330>4AJ2	340>HEl2	350>gTZ0	360>5Ir0
370>RKD0	380>OZR2	390>xZ82	400>FHJ1
410>apu0	420>xFc0	430>0JO2	440>NxI1
450>Fq12	460>c3Y1	470>hEZ3	480>uJW3
490>YHt2	500>veN2	510>HYR0	520>uJE1
530>WEC0	540>ZG60	550>QYc1	560>src1
570>Kde1	580>3Ad1	590>ltd1	600>BoY1
610>HTe1	620>Hbd1	630>OIc1	640>EhY1
650>NmO1	660>ZsN1	670>mfK1	680>RnI0

&HC22D
トリガー値
&HC22E
マットマン水平加速度
&HC22F
マットマン右下のキャラ
&HC23Ø～&HC233
キー操作表示用
&HC5ØØ～&HCCFF
トラックバッファ(512バイト×4チャンネル)この領域をBSAVEしておくと、自分のプレイした軌跡が保存できる

補足

行510の2つのVPOKE文は、CTRL+STOPで止めたとき、画面下3分の2においてカーソルが表示されないという問題を解決するための便法だが、行450のSCREEN文の直後に「:LOCATE,, 1:LOCATE,, Ø」を挿入するほうがスマートだろうと思う。問題の原因は、「カーソルは、表示されるまでキャラクタパターンが定義されない」という点にあるので、多色刷りの処理を行う前に表示させてやればいいというわけだ。

行390の終わりの2つの代入文は、次のことによっている。つまり、座標(M, N)の点を原点に対して時計回りに角θだけ回転させた点の座標を(X, Y)とすると、

$X=M\cos\theta-N\sin\theta$
$Y=M\sin\theta+N\cos\theta$

ただし、これはY軸が下向きの場合で、上向きの場合は反時計回りに回転させたことになるので注意してほしい。

床のすぐ上でマットマンがやられたとき、間髪を入れずにもう一度やられることがある。これは、行250の終わり近くにあるVPOKE文が、次の「SPRITEON」に近すぎるため、タイミングによっては、衝突判定がスプライトの移動より先に行われてしまうせいだ。VPOKE文を行250の先頭にでも持っていけば防ぐことができる。

マットマンがジャンプ直後にやられた場合、床に落ちた後、スペースキーを押してなくてもジャンプする。マシン語部で、床に立ったかどうかをチェックする前にY座標を更新しているのが原因だ。論理的には変な気がするが、それはそれでこのゲームの躍動感にもつながっているので、あるいは意識的にやっているのかもしれない。

激走BATTLE げきそうバトル

MSX MSX2/2+RAM32K BY 米屋のチャチャチャ

▶遊び方は42ページ

変数の意味

A、B、C、D、E、F、G、H、M……汎用
A(n)……三角関数用
A$……マシン語データ用
I、J、K、L……ループ用
N……コース番号
P……ゲームモード

プログラム解説

10～370　REM形式のマシン語データ
380～400　初期設定
410～500　タイトル処理
510　メイン処理
520～530　ゲームオーバー判定
540～560　マップ作成サブ
570～580　パターン定義サブ
590～610　マップデータ

マシン語解説

&HD522～&HD567
グラフィック画面をマップデータに変換
&HD568～&HD573
作業用メモリからメモリ保存場所へ転送
&HD574～&HD57A
初期設定1
&HD57D～&HD625
メインルーチン
&HD626～&HD637
マップ表示で使用するデータ
&HD638～&HD687
プレイヤー関係サブ
&HD688～&HD69D
画面スクロール準備
&HD69E～&HD6B9
画面スクロールで使うデータ
&HD6BA～&HD6C4
仮想画面のクリア
&HD6C5～&HD6E6
文字フォントの作成
&HD6E7～&HD7Ø5
キャラクタ定義
&HD7Ø6～&HD72D
キャラクタデータ
&HD72E～&HD739
初期設定2
&HD73A～&HD757
カラーデータ
&HD758～&HD7B1
タイマー処理
&HD7B2～&HD814
ワークの内容を更新
&HD815～&HD826
ハンドル処理
&HD827～&HD843
アクセル処理
&HD844～&HD9ØE
プレイヤー移動処理

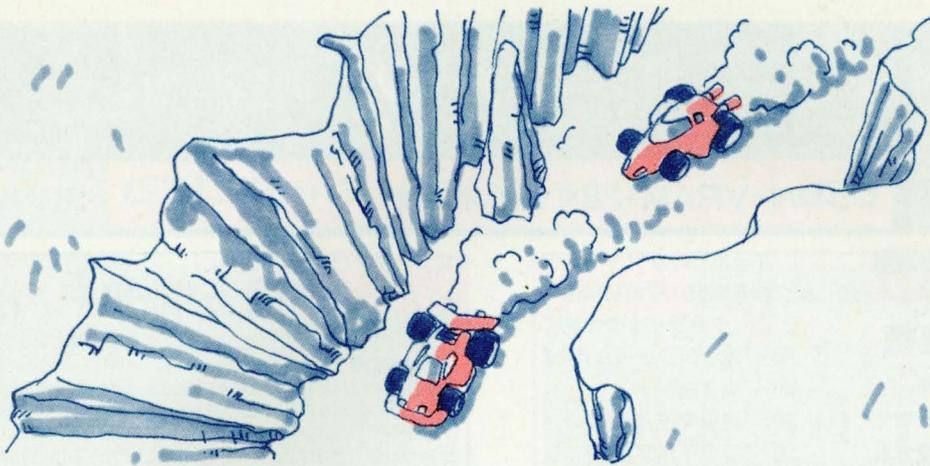
プログラマからひとこと

がんばったのになぁ

「たこの…」ファミコン版、中止になってしまいました。MSXやってればFP20本は作れたぐらいがんばったのになあ。(米屋のチャチャチャ)

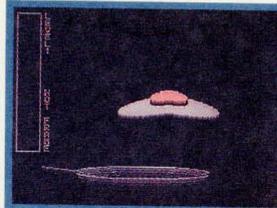
&HD9ØF～&HD914
移動処理で使用するデータ
&HD915～&HD93A
LAPの表示
&HD93B～&HD94D
LAP表示で使うデータ
&HD94E～&HD9B8
マップを仮想画面に作成
&HD9B9～&HD9E6
プレイヤーの方向から使用する三角関数を求める
&HD9E7～&HDA4Ø
ハンドル用キー入力
&HDA41～&HDA7B
アクセル用キー入力
&HDA7C～&HDAC4
メモリ管理ルーチン
&HDAC5～&HDADA
サウンドルーチン
&HDADB～&HDBØ4
各サブルーチン用ワークエリア
&HDBØ5～&HDBAA
画面の表示
&HDBAB～&HDBE8
各種計算ルーチン群
&HDBE9～&HDDØ4
スプライト表示
&HDDØ5～&HDD24
スプライト表示時に使うデータ
&HDD25～&HDD6F
対戦相手が画面内に入る位置であれば表示

ワークエリア

&HBØØØ～&HBFFF
メモリ記憶用
&HCØØØ～&HCFFF
マップデータ用
&HDØØØ～&HDØ7F
三角関数データ用
&HD1ØØ～&HD3FF
仮想画面
&HD4ØØ～&HD43F
プレイヤー用ワーク
&HD47
対戦モードのフラグ

```
10 '-D50018144155472E31352E313939312E202
04B4F4D4559Y3AF8F7B728583DI49IW5B2100C0D
9J60Q0E0806HC5II11HXCD4AXF5CBACLLLD9C14
20 '8WU8730IS79ZJ36C018RN5928F8N002310EC
D919JDA11C1FFLIMCDMXWM0D20C4C921MB0QIB80
1I08EDNRCDC5D6IE7IC32ED7AF32F8F7I69D4I6
30 'CII6FI2100B0226ALLLB8L6DLLDBDACDB7D6
ICFLO26L11A6D3011400EDB0AF3240D4DDVOJ3A1
3ICD15D93EZUUNUU20JU33IUUUI88D6AFWWPWW0
40 '0JQXQ3E01RRNRR20JRRRLPD31141IW1F0036
UEDB0V58D73007XQG22F8F7C9R70DDIE9DBS69D4
7EB7280235C8RL0038113E03MD8MO2009N06N41
50 '01E6040A821FFG22F8F7C94CT50RGGGG5449
4D45KGGGGWWWDD7E13FE03380FQ080004D6HK77I
CDB9D9180CK15D8INNI27LI44IIB2D7I05DBDD7
60 'EJF6I3CCC6BD90L16B7280EL35L200621DBD
ACDCFII55ZTZ13FE03D8C380OX20D111JI012700
360EDB009ED6P19PNNC9A5S47454B49534FMG42
70 '4154G4CRMWHGGGGGG2100D11101IHFF0236Q
EDB0C9TTP0603CD4AL4FCB3FE61F5779JE0B2PPP
B1MDEY4DY2C20E72410E4C921O0611HD70E05J0
80 '81A13CD4DS23YF879FE022804W38094F0D20
EAC95BB4491DA275AB4E7EC3B1FDGFBL00012FGG
GG2EN7FGGGGGGNH41GGGGLN213AD711022001 1E
90 'OC35CI3CGF1GA1GIGGGGGGG8191GGJGGG61B
1C1E10GGGCDOD7D8J8FJB7C93A69D4KC0KF8F7S7
DS32LLD0PF9JPPPPLLFE503FC93C47 MSXFAN!!
100 'E60FN0A780D0C606MA0LL3E00X21D1D3ED5
BF8F7U047BE60FC630772BCB1AH1BHJHJHJHJHJH
J10E7C9DD6E0CI660D444D29GGB7ED42Q5E02I5
110 '60319EBK6E06I6607444DZE509KKE1LGLY2
243D4X7510I7411I6E0AI660B444DZGGB7ED42Q5
E00I560119EBK6E0CI660D444DZE509KKE1LGLY
120 '2241D4X750EI740FC9CDE7D9FE0320HQ340
4M07MMM35MXX41DAB7N7E05S0DLFA39D8C8PXPXJ
34JJFE0FQMMMMJ6E06I6607CDABDBL5E02I5603
130 '19444DLX0CIX0DXXXLX00IX01X78875F7C1
FGCB1BIIIE60FF6C0571AB7CAFED8H3E28RJ3C20
66DD7E12MQGOO5D186BQQQQP2854JSS60Q3413I
140 'TIE5C5CD15D9C1E1PPPZ03Z3A2AF8F7P751
4I74Y210FD911A4D3010600Y40D4B728021EB6ED
B0Y1BS19EBKCED30E04RR3A13D4FE03D8L33LLL
150 'L3E203269NC9LGDD7102I70UI7500I7401I
7712XAFKK05KJ7EJ2FB7F208D9C602PTPC2C5DAW
5245434FJ44F53A40D411ZD3B728021ED7F1478
160 '780Y0600213BD9090103MEDB0DD36160ASE
9DAC3CFI317374326E643372I2DGG2EGG3A40D41
103D2B7C81E14C9CD4AD9626B01C2H09H0500ED
170 'B02126D60E04MMC9CD4AD9Q77IY09YRRR20
4F554348KUGIF5CD4AYF1LGO9EL010900EDB0N54
M19I5D1336TM0ETTTC920474F414CK21GIHRXX0
180 '9XXLX2DV4253454E43INDD7E04CDDADBL75
06I7407C610QQQNQ08IQ09QQQQQNQ0AIQ0BQQQQQ
NQ0CIQ0DC93A40D4B7281BL70LL3E01CAD500CD
190 '7CDACB11KKKS03D8N19K07KAFC93A33D4FE
04P01280BO70OB72005CDD500180AKKKF5AFKKKC
1B00EJFE072002CBOL03LLLC9F5I19CD9EDAKKK
200 'KKF1S3A40D4B72810L70LL3E01CAD800Z7C
ZNK17C9V33VFE04OW280BO70OB72005CDD8Z180A
KKKF5AFKKKC1B0M1FM9EDAF1C92A6DD43A6FIB7
210 '477E28038710FDMRRR3CFE08380523226DO
AF32SJCBZC9I1B2A6AN3A6CI4704507E07UFDU13
H1FM420FOO777AFE08380523226AD4AF326CJC9
220 '3E0DCD9600B7C021F7DAU060E5E23S93S3C
10F8C955LGGGGGB8HGG0BHG20HGGGGGT10IG63H0
EHHHGGG1EB0TJGG32H2160D13A40D4B728022E7
230 '10E11GGV060FD92A43V2247IL41IL45ISG3
A48K876FK46K1FGCB1DIIIE60FF6C0677E2A47VD
D5E08I56091922PPS45IPS06IS07SSPPD9B7280
240 '377180FE5D511E0FF36D0XIIIIC8D1E1231
0B7D92A43D4DD5E0AI560BX22PPS41IPS08IS09S
SPPD9K0D208711E0FFM060FX7E05B7FAA5DB280
250 '836D82CPC83D20F8ND9N10FBC9CBKH1DHJH
JHJHJHJHJ545DJLHL19EB2100GDD7E05B7C8FAD3
DBS3D20FCC9PED523CMSME63F16005F21ID0ZG5
260 '623666AUP05DD1149D40120WEDB03AC7D2F
EC838083ED132WWI59IUD8UUUUUUUR4DRI5DIU04
I47J24J9087E67CT53MI63IED44PPM57MI67I3A
270 '11I47J23JW5B08JCD4EDD3856E5S0FOWJ21
JWW06JWWWD1X44L42LK3FC6FC4F3252WI62I3A11
I47J23JED5B0AJCD4EDD3826E5S0FOWJ21JWW08
280 'JWWWD1X14L42LKZC60BM25M28Y3251D4PKK
61K3A31I47J03JED5BYJCD4EDD3856E5S2FOWJ01
JWW26JWWWD1X44L42LK3FC6844F3256WI66I3A3
290 '1I47J03JED5B2AJCD4EDD3826E5S2FOWJ01
JWW28JWWWD1X14L42LK0FC60BM25MX083255D4PK
K65K2149I11001B0120JC35CI6334I0FJBCJ05D
300 '1IGJJIGR6BVJ01JVJJRIGJJIGJ47C610E6F
86F26O29G79P07PP1FGGB5T11TD1197EFEC878C9
L29D8HHHH7CR703FR2100G90YE67FCB77280DU6
310 'CYF680B7ED523C20FALC9S153FT471910FD
PP2100D111I1801I03C35CJ-F3AF20 -KOMEYA-
320 '-B00024924924924924964924925B6DB6DB
6DB6DB6DB6RRRILB2IIOC90TLIRI36DA4DB4LPLD
9QKQIZN6DIIIID2JJS4BSII64I5BII49OVUUID9
330 'L96LLLIIIUA4XI6CII26D24B64LL249BWIL
LI96DBMB6I6COIXINRI592DIX26IIOIIII4BVB6D
BIB24DKDALLJCDHKULJC9249249IIO64IIRRVII
340 'IIIUUILI93692DLLLHTI92UIDAIIL6CHKK9
6D9IIXXB6D2PMS5BIILIII2DSC936LRYLDBIB2RI
LLIII24DAOLXXL9BKI96RIL69IU4DIOO6CXXVB6
350 'LIL4936UORL4B649B6924LRIIII96DB6DB6
IIB2HKD6D936D25B64XI6CI4924IIIIIIDB6DB6
IIIIIB2R2DLIUUIOLC9L9BL36D24B64RQB4I59R
360 'D9HKTI96DBRLLIMJJ36II6CIIOID9IB6I26
DAOYLDBIIL25ILLIII92OB4ILLIL26DAI2CLI24I
IA493T25B6D9OI5BMIDBIU4DKIO64I49I9AIXLI
370 'III25VDB6DIIODAOIRIIIIURC9-B7FF01$
380 CLEAR500,&HAFFF:DEFINTA-Z:DIMA(63)
390 A$="2A76F601070009EBCD5BD0FE303814FE
473036CD53D0ED6FCD5BD0CD53D0ED6F2318E5FE
24C8FE20200A1A13B720FBCD5FD018D73E04F5CD
5BD0CD53D029292929B56FF13D20EF18BFD6464F
ED427E097718CDD630FE0AD8D607C91A13B7C0EB
0E0709EB18F5":A=&HD000:DEFUSR=A:E=14336
400 FORI=0TO101:POKEA+I,VAL("&H"+MID$(A$
,I*2+1,2)):NEXT:FORI=USR(0)TO63:A(I)=SIN
(.09817477#*I)*256:POKEA,A(I)AND255:POKE
A+1,(I>32)*-255-(I=16):A=A+2:NEXT:COLOR1
5,1,1:SCREEN2,2,0:KEYOFF:H=16:M=60
410 FORI=0TO31:F=A(I*2+1):G=A(I*2+1+HAND
63):A=7+32*(IAND3)+H*(I¥4AND1):B=7+H*(I¥
4):CIRCLE(A,B),7:PAINT(A,B):C=A+F¥M:D=B-
G¥M:CIRCLE(C,D),2,1:PAINT(C,D),1:C=A-F¥5
0:D=B+G¥50:CIRCLE(C,D),4,1:PAINT(C,D),1
420 A=32*(IAND3)+16*(I¥4AND1)+512*(I¥4):
FORJ=0TO1:FORK=0TO1:FORL=0TO7:VPOKEE,VPE
EK(A):A=A+1:E=E+1:NEXT:A=A+248:NEXT:A=A-
504:NEXTJ,I:F=&HD500:DEFUSR=F:A=USR(1)
430 GOSUB580:LOCATE7,4:PRINT"♥ GEKISO BA
TTLE ♥":FORI=2TO21:VPOKE6788+I,PEEK(F+I)
:NEXT:FORI=0TO6:LOCATE9,9+I:PRINTMID$("└
┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐├
┤",(((I+4)¥5+1)MOD3)*28+1,28);:NEXT
440 SOUND8,0:PRINTSPC(51)"L:oad  S:ave
450 SOUND7,184:C=PEEK(&HBFFF):LOCATE11,7
:PRINT"MEMORY <"CHR$(65+C+(C=9)*28)">
460 B=0:FORI=0TO1:N=N+4+(B=1)-(B=5)AND3:
P=P+4-(B=3)+(B=7)AND3:I=-(STRIG(0)ORSTRI
G(1)):LOCATE11,11:PRINT"COURSE <"CHR$(65
+N)">":LOCATE12,13:PRINTMID$("1 PLAYER 2
 PLAYERSTO MEMORYVS MEMORY",P*9+1,9)
470 A$=INKEY$:IFA$="L"THENBLOAD"GB-MEM.B
IN",-&H800:I=USR(1):NEXT:GOTO450ELSEIFA$
="S"THENBSAVE"GB-MEM.BIN",&HB800,&HBFFF
480 FORJ=0TO1:J=-(B=0):B=STICK(0)ORSTICK
(1):NEXTJ,I:PLAY"T200S14MM16005A6406A64
490 IFP=2THENA=USR(1):GOTO450ELSEIFP=3AN
DC<>NGOTO460ELSEPOKE&HD470,-(P=3)
500 FORI=0TO1:POKE&HD413+I*32,-(I>P)*4:N
EXT:GOSUB540:FORI=0TO2:TIME=0:FORJ=0TO60
:J=TIME:NEXT:PLAY"O6A8":NEXT:GOSUB580
510 A=&HD400:FORI=0TO5:B=VAL("&H"+MID$("
8077003B3000",I*2+1,2)):POKEA,B:POKEA+32
,B:A=A+1:NEXT:A=USR(3):IFA=-1THENPOKE&HB
7FF,9:A$="  GIVE  UP  ":GOTO530
520 POKE&HB7FF,N:IFATHENIFPTHENA=&HD414:
A$=MID$("1P TRIUMPHEDDRAWN BATTLE2P TRIU
MPHED",13+12*SGN(PEEK(A)+PEEK(A+1)*256-P
EEK(A+32)-PEEK(A+33)*256),12)ELSEA$="NIC
E GOING !"ELSEA$=" TIME LIMIT "
530 TIME=0:FORI=0TO20:I=TIME¥16:LOCATE9,
19:PRINT" "MID$(A$+SPACE$(13),1-(I*12MOD
24)*(I<11),13):NEXT:GOTO430
540 RESTORE590:FORI=0TON:READA$:NEXT:SCR
EEN2:LINE(64,40)-(191,151),14,BF
550 A=INSTR(A$," "):B=LEN(A$):FORI=0TO1:
C=4096:D=4032-160*I:E=48:PSET(C¥32,D¥32)
,1:FORJ=1+A*ITOA-1+(B-A+1)*ISTEP2:FORK=0
TOVAL(MID$(A$,J,1))*3:C=C+A(E)¥8:D=D+A(E
+48AND63)¥8:E=E+ASC(MID$(A$,J+1))-5AND63
:LINE-(C¥32,D¥32),1:NEXTK,J,I
560 PAINT(128,124),1:LINE(127,120)-(127,
127),USR(2)+12:FORI=30TO33:FORJ=55TO62:A
=&HC000+I+J*64:IFPEEK(A)THENPOKEA,60-(I<
32)*2:NEXTJ,I:RETURNELSENEXTJ,I:RETURN
570 FORI=30TO33:FORJ=55TO62:A=&HC000+I+J
*64:IFPEEK(A)THENPOKEA,60-(I<32)*2
580 SCREEN1:FORI=528+USR(0)TO550:VPOKEI,
VPEEK(I)OR(I+8AND8)*16:NEXT:RETURN
590 DATA 6E3F1E1G2E8F3C2A1I4D1E2G1E2G4E6
E1F4G2A4G2A4G3D2E2G1F5E1F2E 1D1F4E2G1E4F
2G1E6D3C1E2F1C2E1D1I1G2F1D1E1F2E1D1E2I1F
1A1E1A2I1E1A1E1C2I2C3E1I1D1I1A4F1D
600 DATA 5E3F3E1G4F6E1D4E2A3D2G6E3F2E2G3
E2F5E1D4E3F1G1F1D9E5F3D4F 6E2G4F2E1G1D1D
1F2D1F1D2D1E4C1D1F1G3E1F2E4F2G1D2F6E2D1G
4F3E1F1D3E1F1G3E1F1D2E,5E3F2E2F9E3F5E2F9
E1G2F9E2F5E3F1E 6E2G3E1F3E1D1E1G2E1G1D2E
1G9E2G5E1F1D1F1F1D3F4E
610 DATA 6E4F1E2F9E4E4F2G2E3A4G3F9E2F5E5
F1D1F2D 6E2F2G1D1F2E1D1F3E1D3F1I4E5C1F1G
1I1G2D1F3E1D1G1E1F1D1F1G1E1F5E
```

プログラム確認用データ

☞71ページ

```
 10>3Qx1   20>mL22   30>YF92   40>ePw1
 50>2432   60>8Rx1   70>wlw1   80>Tsw1
 90>gp52  100>YTw1  110>Yow1  120>FG22
130>m822  140>pNv1  150>dPs1  160>bjp1
170>2c12  180>7Y22  190>X602  200>ur02
210>vkt1  220>4cv1  230>WQ02  240>Pnw1
250>AY02  260>0i32  270>fL22  280>a922
290>vCv1  300>mmx1  310>Fvn0  320>WMA2
330>s9A2  340>2HE2  350>Su52  360>YB82
370>2sC0  380>Z450  390>eof7  400>AuL4
410>sYG5  420>D2M3  430>rxY4  440>I060
450>xAY0  460>VOb4  470>k1A1  480>Kab0
490>jvU0  500>wd71  510>cVV2  520>Buf4
530>89w0  540>DGI0  550>Zc78  560>KBM2
570>EWd0  580>5nO0  590>jMx2  600>j1P6
610>DkS1
```

目玉焼きだ!!

MSX2/2+VRAM128K BY 木内靖

▶遊び方は32ページ

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……目玉焼きの座標
A、B……目玉焼きの座標増分
B1……目玉焼きY座標増分最大値
Z……フライパンのX座標

その他の変数

A$……汎用
F……目玉焼きが飛んでいるフラグ(1=飛んでいる、0=飛んでいない)
H……目玉焼きの加熱量
I、J……ループ用
L……レベル
M$……メッセージ用
P……目玉焼きのアニメーション用
Q……入力装置(0=キーボード、1=ジョイスティック)
R……乱数初期化用
S……トリガー入力用
T……タイミング(4分の1して加熱量Hに加算)

プログラム解説

10　初期設定/タイトル表示
20　キーボードかジョイスティックかを選択/画面初期化
30〜80　グラフィック作成
　30　「ホットフレーム」作成
　40　「炎」作成
　50　「目玉焼き」作成
　60　「フライパン」作成
　70　「フライパンの上に目玉焼きが乗っている」作成
　80　「目玉焼きアニメパターン」作成
90　PSG設定/ゲーム画面作成/レベル表示/変数初期設定
100　メインルーチン(アニメ用変数更新/フライパン移動/フラグFによる判定⇨行110か行150のサブルーチン呼びだし/行100くり返し)
110〜130　目玉焼きが飛んでいないときの処理サブ
　110　タイミング加算、判定⇨いっぱいならゲームオーバー処理へ/タイミング表示
　120　目玉焼き表示/トリガー入力判定処理/加熱度Hがいっぱいならレベルクリア処理の行160へ飛ぶ
　130　もとの処理へ戻る
140〜150　目玉焼きが飛んでいるときの処理サブ
　140　目玉焼きを受けとめたかの判定(受けとめられなければ行170へ飛ぶ)/目玉焼きのX座標、増分更新
　150　目玉焼きのY座標、座標増分更新/目玉焼きとフライパン表示/もとの処理へ戻る
160　レベルクリア処理(効果音/ホットフレームをいっぱいにする/メッセージ表示/効果音/レベル加算/行90へ飛ぶ)
170　ゲームオーバー処理(効果音/画面をゆらす/メッセージ表示)
180　トリガー入力判定/リプレイ処理(スティック入力があればレベルは戻さない)/行90へ飛ぶ
190　効果音、メーター表示のサブ
200　文字表示サブ(カラフルな太文字)

プログラマからひとこと　目玉焼きはいかが?

突然ですが、自己紹介をいたします。僕は長野県産まれ長野県育ちの某工業高校に通う16歳の少年であります。小学校5年のときにコンピュータを始め(ファミコン)、中2の終わりごろ、パソコンに憧れて、愛機ツインファミコンと、友人のMSX,HB-F1と交換しました。そのころはMSXの全盛期で、「これなら、ゲームをやるにも困らないな。ふふん」と思っていましたが、今ではこのザマです。あと、FM TOWNSを去年の今ごろ購入して、今はかんたんなBASICで、CDプレイヤーを作っています。1年前は、あまりソフトのなかったTOWNSも、今では、けっこう出てきて株であたった気分です。この目玉焼きはいかがだったでしょうか。おいしかったら、あなたの腕は良かったというところでしょうか。……違うか。Mファンも、ディスク付きになりました。賛否両論分かれるところと思います。もう、あのプログラム打ちこみ地獄がなくなるぶんゲームで遊んでいるときのありがたみもなくなってしまうのが、少し残念なところです。でも僕は賛成。　(木内靖)

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1:DE
FINTA-Z:R=RND(-TIME):FORI=1TO7:COLOR=(I+
1,I,I-1,0):COLOR=(I+8,I,I,I):NEXT:M$="めた
゛まやきた゛!!":GOSUB200:COLOR8:PRESET(28,150)
:PRINT#1,"[1]KEY BOARD [2]JOY STICK"
20 A$=INPUT$(1):Q=VAL(A$)-1:IFQ>1ORQ<0TH
EN20ELSECLS:BEEP:COLOR=(1,7,0,0):FORI=1T
O3:SETPAGE,4-I:CLS:NEXT
30 FORI=0TO2:LINE(201+I,I)-(225-I,159-I)
,15-I*2,B:NEXT:FORI=0TO19:FORJ=0TO6:PRES
ET(227+J¥2,I*8),,TPSET:COLOR12-J,0:PRINT
#1,MID$("LEVEL!      HOT FRAME",I+1,1)
40 NEXTJ,I:CIRCLE(3,208),2,1:LINE(0,208)
-(3,203),1:LINE-(6,208),1:PAINT(3,204),1
,1:PAINT(3,208),1:FORI=0TO29:COPY(0,203)
-(6,211),1TO(I*8,203),1:NEXT
50 FORI=0TO6:CIRCLE(50,30-I),50,I+9,,,.2
:PAINT(50,30-I),I+9:NEXT:FORI=0TO6:CIRCL
E(50,20-I),18,I+2,,,.3:PAINT(50,20-I),I+
2:LINE(10,95+I)-(48,100+I),12-I¥2:NEXT
60 FORI=1TO12:CIRCLE(110,112-I),60+I¥2,I
¥3+10,,,.1:NEXT:CIRCLE(110,100),66,0,3.1
4,6.28,.1:DRAW"C10S32BM50,112F1R13E1":PA
INT(60,115),10:SETPAGE,0
70 COPY(0,90)-(200,120),1TO(0,160),1:COP
Y(0,5)-(100,30),1TO(60,147),1,OR:L=10
80 FORI=0TO1:FORJ=-50TO50:COPY(50+J,0)-(
50+J,50),1TO(110+J,(I*2+2)*ABS(J)¥10+I*1
00+20),2:COPY(50+J,0)-(50+J,50),1TO(110+
J,20-(I*2+2)*ABS(J)¥10+I*100),3:NEXTJ,I
90 CLS:SOUND1,1:SOUND7,56:COPY(201,0)-(2
45,160),1TO(0,0):COPY(0,203)-(205,211),1
TO(50,203):COLOR1:FORI=0TO2:PRESET(19+I,
56),,OR:PRINT#1,L-9:NEXT:COLOR15:P=0:X=Z
*8+50:Z=4:Y=130:T=0:H=0:F=0:PLAY"V15O5L1
6C8G.FEDECO4GO5CDG8R16":FORI=0TO1:I=1+PL
AY(0):NEXT
100 P=1-P:S=STRIG(Q):Z=Z+(S=0ANDZ>0)+(-S
ANDZ<9):COLOR=(1,7-P*5,0,0):ONF+1GOSUB11
0,140:GOTO100
110 T=T+L:IFT>153THENLINE(3,3)-(21,156-T
+L),4+(T+L+1)MOD4,BF:GOTO170ELSESOUND1,0
:SOUND8,15:SOUND0,T+P*80:SOUND8,0:LINE(3
,156-T)-(21,156-T+L),4+(T¥L)MOD4,BF
120 COPY(0,147)-(200,188),1TO(Z*8,160):I
F-STRIG(Q)THENLINE(3,3)-(21,156-H),0,BF,
AND:F=1:IFH+T¥4>140THEN160ELSESOUND8,15:
FORI=HTOH+T¥4:GOSUB190:NEXT:SOUND8,0:H=H
+T¥4:T=H:A=(RND(1)*30-15):B1=RND(1)*6+8:
B=-B1:X=Z*8+50
130 RETURN
140 IFB=B1+1THENF=0:IFX<Z*8+28ORX>Z*8+65
THEN170ELSELINE(X,Y-5)-(X+120,Y+30),0,BF
:RETURNELSEX=X+A:A=A*((X<50ORX>125)*2+1)
150 Y=Y+B:B=B+1:COPY(45,P*100+9)-(176,P*
100+83),(SGN(B)+1)¥2+2TO(X,Y):COPY(0,90)
-(200,120),1TO(Z*8,171),0:RETURN
160 SOUND8,15:FORI=HTO153:GOSUB190:NEXT:
SOUND8,0:M$="めた゛まやき いっちょー て゛きあか゛りー":GOSU
B200:PLAY"CE.FEC.GR16AGEDGFEDCDEDC8O6C",
"V14O7L16CE.F+E+C.R8AGEDGFEDCDEDC8O6E":F
ORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT:L=L+1:GOTO90
170 SOUND7,7:FORI=0TO9:SOUND8,16:SOUND6,
RND(1)*10+22:SOUND12,200:SOUND13,1:VDP(2
4)=RND(1)*20:NEXT:VDP(24)=0:M$="くっそー  コケ
゛ちまった・・・・・":GOSUB200:FORI=0TO1500:NEXT
180 IF-STRIG(Q)THENSOUND8,0:IFSTICK(Q)>0
THEN90ELSEL=10:GOTO90ELSE180
190 SOUND0,255-I:LINE(3,156-I)-(21,156-I
),1:RETURN
200 FORI=1TO7:PRESET(72-I¥2,80-I¥4),,OR:
COLOR8+I:PRINT#1,M$:NEXT:RETURN
```

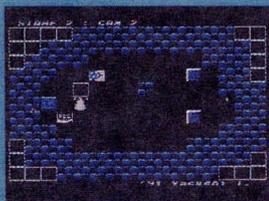
プログラム確認用データ

☞71ページ

```
 10>mZw3     20>5b41     30>o8c2     40>h2w1
 50>JKq2     60>uCv1     70>M2Z0     80>Btn3
 90>Seq6    100>ea11    110>Rrf2    120>xYO6
130>M200    140>5G72    150>EeY1    160>Wdo4
170>YT63    180>FQK0    190>knB0    200>MMN0
```

Märchen メルヘン

MSX MSX2/2+ RAM32K BY やすし

▶遊び方は37ページ

変数の意味

テキスト座標

A、B……移動時とR・L使用時のプレイヤーキャラ(以下主人公と呼ぶ)の移動先／ブロックを押したときのブロックの位置／一時変数
X、Y……主人公の位置
X(n)、Y(n)……ステージnの主人公の初期位置
X1、Y1……主人公の移動方向

スプライト座標

C……移動表示において主人公のX座標／主人公が押したもののマップキャラ識別番号(0＝ホール、1＝R、2＝ノーマル、3＝床、4＝壁、5＝L、6～8＝缶)／主人公が押したブロックによって押されたもののマップキャラ識別番号／一時変数
D……移動表示において主人公のY座標／主人公が押したブロックによって押されたブロックの移動先X座標(テキスト座標)／一時変数
E……移動表示において主人公の影のY座標／主人公が押したブロックによって押されたブロックの移動先Y座標(テキスト座標)／回転時に注目しているマスの内容がどこへ移動するか(R・Lを基準にスティック関数値と同じ順序で0～7)

その他の変数

A$、P$……一時変数
C(n)……回転時の回りのマスのマップキャラ。nはスティック関数の値と同じ順に0～7
C$(n)……マップキャラ表示文字列(n＝9は回転時のみ使用する空白)
P……キー入力判定用
S$(n)……ステージnのマップ圧縮データ
E$……エスケープシーケンス用
I、II、J……ループ用
S……スティック関数値
ST……プレイ中のステージ番号
U……USR関数呼び出し用
V……主人公の移動先のキャラクタコード／主人公が押したブロックの移動先のキャラクタコード
VV……主人公が押したブロックによって押されたブロックの移動先のキャラクタコード
W……エンディングメッセージ表示サブの待ち時間
YZ……主人公の移動表示における垂直速度
Z……缶の残り
Z$……マップキャラ左上のキャラクタコードからマップキャラ識別番号を求めるために使うプログラム定数
Z(n)……ステージnの缶の数

■ユーザー定義関数

FNA(A, B)……A$のA組目のB個の文字を16進数として数値に変換
FNV(A,B)……座標(A,B)のキャラクタコード

■スプライト面番号

0～3……主人公(パターン番号は1～4)
4……主人公の影(パターン番号は0)

プログラム解説

10～20 プログラム初期化
10 文字領域・マシン語領域確保／画面初期化／整数型宣言／ユーザー関数定義／配列宣言／プログラム定数設定
20 お待たせメッセージ／マシン語書きこみ／USR関数定義／文字パターン定義と多色刷り
30～60 ゲーム初期化
30 マップキャラ表示文字列作成／ステージデータ読みこみ／プログラム定数設定／変数初期化
40 タイトル画面表示
50～60 ステージ選択／トリガー待ち／効果音
70 ステージ初期化(ゲーム画面表示)
80～90 メインループ
80 スティック入力と移動先計算／サブルーチン呼び出し
90 ESC・SELECTキー判定と処理／分岐
100～240 操作処理サブ
100 行動判定
110 移動
120～180 ブロックを押す
190 主人公以外の1マス移動サブ
200～230 回転(ステージクリア判定を含む)
240 0～7の方向コードをX成分・Y成分に分解するサブ
250～260 ステージクリア
250 画面クリア／主人公の移動／メッセージ表示／時間待ち
260 主人公の退場／ゲームクリア判定
270～290 ギブアップサブ
270 主人公のジャンプ／効果音／時間待ち
280 主人公の退場
290 効果音／時間待ち
300～360 エンディング
370～380 エンディングメッセージ表示サブ
390～400 画面表示サブ
410～460 効果音サブルーチン群
470～720 データ
470～620 マシン語プログラムと文字パターン等(行20で読みこみ)
620 USR関数実行アドレス(行20で読みこみ)
630～700 ステージデータ(行30で読みこみ)
710～720 エンディングメッセージ(行380で読みこみ)

プログラマからひとこと　かーかきんきん

かーかきんきんかーきんきん。なかなか通知がこないんで、まさかボツになったのか?とあせりはじめたところに、採用通知がきて、ほっとしました。ところで、これくらいしか書くことがないんですけど………。どうしたらいいんでしょうか。200字～400字ですよね。かーかきんきんかーきん。かーかきんきんかーきんきん。かーかきんきん。かーかきんきんかーどーどー。かーかきんきんかーもくもく。どーどすいすいげつもくもく。にーちきんきんかーすいすい。どーどにちにちもくすいすい。きーんもくもくすいげつげつ。200字こえましたよ。これで満足してくれましたか?
(やすし)

※このプログラムはMSX1でも遊べますが、色が多少変になります。

マシン語解説

■USR0

&HD000~&HD084

文字パターン定義／スプライトパターン定義／多色刷り(パターンジェネレータテーブルを3倍に拡大してVDPのみSCREEN2のモードにする)

■USR1

&HD085~&HD0F0

総ての文字のカラーテーブルを1ラインずつ設定(引数≠0)または消去(引数＝0)する

■USR2

&HD0F1~&HD0FC

引数の下位8ビットをパターン名称テーブル全体に描く

&HD0FD~&HD12C

引数の上位8ビットが0でなければタイトルを表示する

■USR3

&HD12D~&HD155

引数の下位8ビットー32をY座

```
10 CLEAR800,&HD000:COLOR15,1,1:SCREEN1,2
,0:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z:DEFFNA(A,B)=
VAL("&H"+MID$(A$,A*B+1,B)):DEFFNV(A,B)=V
PEEK(6144+B*32+A):DIMS$(16),X(16),Y(16),
Z(16),C$(9),C(7):E$=CHR$(27)+"Y"
20 PRINTE$"*+ちょっとまっててね。":A=&HD000:FORI=0
TO15:READA$:FORJ=0TOLEN(A$)¥2-1:POKEA,FN
A(J,2):A=A+1:NEXT:NEXT:READA$:FORI=0TO7:
POKE-3174+I,FNA(I,2):NEXT:U=USR(0)
30 FORI=0TO9:C$(I)=MID$("ノヒオキアウママホヘケサナヌチ
テスソ  ",I*2+1,2)+STRING$(2,29)+CHR$(31)+M
ID$("ハフカクイエママヘホコシニネツトセタ  ",I*2+1,2)+CHR$
(30):NEXT:RESTORE630:FORI=1TO16:READS$(I
),X(I),Y(I),Z(I):NEXT:Z$="オアマホケナチス":ST=1
40 U=USR1(0):U=USR2(467):PRINTE$"1!ミモ'91
モPRODUCEDモBYモYASUSHIモT.モム"E$"3#ムモPLEASEモ
SELECTモAモSTAGE!モミ"E$"5,STAGE":U=USR1(1)
50 S=STICK(0)+STICK(1):IFSTHENGOSUB410:A
=ST-(S=3)+(S=7):ST=A-((A<0)-(A>15))*15
60 PRINTE$USING"52##";ST:FORI=0TO200:NEX
T:IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENGOSUB420ELSE50
70' U=USR1(0):CLS:PRINTE$"+,STAGE"ST:U=US
R1(1):FORI=0TO3000:NEXT:C=0:U=USR1(0):GO
SUB390:U=USR1(1):U=USR3(X*1024+Y*8+31)
80 S=STICK(0)+STICK(1):A=X-((S=3ANDX<30)
-(S=7ANDX>0))*2:B=Y-((S=5ANDY<21)-(S=1AN
DY>0))*2:IFB<>YORA<>XTHENGOSUB100
90 P=PEEK(-1044):IFP=251ORP=191THENGOSUB
270:IFP=191THEN40ELSE70ELSE80
100 V=FNV(A,B):X1=A-X:Y1=B-Y:IFSTRIG(0)O
RSTRIG(1)THEN120ELSEIFPEEK(-1045)=251ORS
TRIG(3)THEN200ELSEIFV<>207THENRETURN
110 C=X*8:D=Y*8:E=D-1:X=A:Y=B:YZ=7:GOSUB
410:FORI=0TO7:C=C+X1:D=D-YZ+Y1:E=E+Y1:U=
USR3(C*128+D+31):PUTSPRITE4,(C,E),13,0:Y
Z=YZ-2:NEXT:RETURN
120 C=INSTR(Z$,CHR$(V)):IFC=0ORC=3ORC=4T
HENRETURNELSEV=FNV(A+X1,B+Y1):IFV=206AND
C<6THENLOCATEA,B:PRINTC$(3):GOTO420ELSEI
FV<>201ANDV<>207ORA+X1<0ORA+X1>30THEN440
130 SOUND0,40:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,
16:SOUND11,200:SOUND12,0:SOUND13,14
140 A=A+X1:B=B+Y1:V=FNV(A,B):IFA>-1ANDA<
31ANDV=207THENGOSUB190:GOTO140ELSEIFV=20
6THEN430ELSEIFV=201THEN170
150 D=A+X1:E=B+Y1:VV=FNV(D,E):IFVV<>207A
NDVV<>201ORD<0ORD>30THEN430ELSEGOSUB190:
LOCATED,E:C=INSTR(Z$,CHR$(V)):PRINTC$(C)
160 IFVV=201THENLOCATED,E:PRINTC$(0):GOT
O180ELSE430
170 GOSUB190:LOCATEA,B:PRINTC$(0)
180 GOSUB400:GOSUB460:FORI=0TO140:SOUND0
,(IMOD10)^2+I:NEXT:SOUND7,55:SOUND6,0:SO
UND8,16:SOUND12,40:SOUND13,0:FORI=0TO130
0:NEXT:IFZTHENRETURNELSERETURN250
190 LOCATEA-X1,B-Y1:PRINTC$(3):LOCATEA,B
:PRINTC$(C):RETURN
200 IFV=181ORV=185THENGOSUB110ELSERETURN
210 LOCATEA,B:PRINTC$(3):GOSUB450:FORI=0
TO7:GOSUB240:IFC<0ORC>30ORD<1ORD>21THENC
(I)=3:NEXTELSEC(I)=INSTR(Z$,CHR$(FNV(C,D
))):LOCATEC,D:PRINTC$(9):NEXT
220 FORI=0TO7:E=(I+V-183)MOD8:E=E-(E<0)*
8:GOSUB240:IFC>-1ANDC<31ANDD>0ANDD<22THE
NLOCATEC,D:PRINTC$(C(E))
230 NEXT:RETURN
240 C=A-((I>0ANDI<4)-(I>4))*2:D=B-((I>2A
NDI<6)-(I<2ORI=7))*2:RETURN
250 U=USR1(0):CLS:FORJ=0TO1:A=X+SGN(6-X)
*2:B=Y-SGN(11-Y)*2*(X=6):X1=A-X:Y1=B-Y:G
OSUB110:J=-(X=6ANDY=11):NEXT:PRINTE$",*S
TAGE"ST"CLEAR!":U=USR1(1):FORI=0TO1500
260 NEXT:U=USR1(0):X1=0:Y1=-2:FORJ=0TO6:
B=9-J*2:GOSUB110:NEXT:ST=ST+1:IFST=16THE
NFORI=0TO9999:NEXT:GOTO300ELSE70
270 U=USR3(X*1024+Y*8+15):GOSUB410:FORI=
0TO2000:NEXT:GOSUB460
280 FORI=X*4TO127:SOUND0,I-X*4-(IMOD4)*6
+50:U=USR3(I*256+Y*8+15+(IMOD2)*4):PUTSP
RITE4,(I*2+1,Y*8-1),13,0:NEXT:U=USR3(0)
290 SOUND6,6:SOUND7,&H37:SOUND8,16:SOUND
12,50:SOUND13,0:FORI=0TO2000:NEXT:RETURN
300 U=USR2(206):FORI=7TO15:LOCATE6,I:PRI
NT"^"+STRING$(17,32-173*(I=7ORI=15))"^":
NEXT:PRINTE$"*+ALL CLEAR"E$",(CONGRATULA
TIONS":U=USR1(1):PLAY"SM2000","V15","V12
310 P$="T180O6L8RG2GDGAB4A4G4D4E2EO5BO6E
FG4F4E4G4C2.R8CCCG4F4G4A4D2.RG2GDGAB4A4G
4D4E2EO5BO6EFG4F4E4G4C2.R8CCCG4F4G4B4O7C
CCC4R1":SOUND7,56:PLAYP$,P$,"R16"+P$
320 FORI=0TO1:I=1XORPLAY(0):NEXT:U=USR1(
0):RESTORE710:WIDTH20:FORI=0TO16:LOCATE,
I:PRINT"ホ"+STRING$(18,32-174*(I=0ORI=16)
)+"ホ":NEXT:A$="16CF6768":FORI=0TO3:LOCAT
EFNA(I,1),13:PRINTC$(FNA(I+4,1)):NEXT
330 PRINTE$"/!"STRING$(18,"メ"):FORI=0TO2
0:A=RND(1)*18+1:B=RND(1)*12+1:LOCATEA,B:
PRINT"モ":NEXT:U=USR3(15495):U=USR1(1)
340 U=USR1(1):W=5000:GOSUB370:GOSUB370:U
=USR1(0):PRINTE$"-!"SPC(18)E$".! ミ ムミ ミ
  ミム ムム ミ "E$"2!"SPC(40):U=USR1(1):FORII
=0TO2:GOSUB370:NEXT:U=USR1(0):U=USR3(0)
350 W=2000:C$(0)=C$(9):C$(3)=C$(9):WIDTH
32:GOSUB390:PRINTE$SPC(34)E$"7 "SPC(31);
:U=USR1(1):FORJ=0TO5:A$="1C48F8336175":A
=FNA(J,1)*2:B=FNA(J+6,1)*2+1:V=FNV(A,B):
GOSUB210:NEXT:FORII=0TO2:PRINTE$MID$("3#
6!  ",II*2+1,2);:GOSUB380:NEXT
360 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN30ELSE360
370 PRINTE$"2!"SPC(40)E$"2!";
380 READA$:FORI=1TOLEN(A$):A=ASC(MID$(A$
,I,1))-1:PRINTCHR$(A);:SOUND8,13*-(A>32)
:SOUND0,40:FORJ=0TO99:NEXT:SOUND8,0:FORJ
=0TO40+500*-((A=161ORA=33)ANDW>2000):NEX
TJ,I:FORI=0TOW:NEXT:RETURN
390 X=X(ST):Y=Y(ST):Z=Z(ST):CLS:FORI=0TO
10:PRINT:FORJ=1TO8:A=ASC(MID$(S$(ST),I*8
+J,1))-45:PRINTC$(A¥9)C$(AMOD9);:NEXTJ,I
400 Z=Z+(C>5):PRINTE$"70'91 Yasushi T."E
$"   STAGE"ST": CAN"Z:RETURN
410 GOSUB460:FORI=-8TO8STEP8:SOUND0,I^2+
80:NEXT:SOUND8,0:RETURN
420 GOSUB460:FORI=0TO50STEP2:SOUND0,(I¥3
)*IMOD256:NEXT:SOUND8,0:RETURN
430 GOSUB460:FORI=0TO15STEP3:SOUND0,(15-
I)^2+30:NEXT:SOUND8,0:RETURN
440 GOSUB460:SOUND1,2:FORI=0TO10:SOUND0,
10:NEXT:SOUND8,0:FORI=0TO500:NEXT:RETURN
450 GOSUB460:FORI=1TO40:SOUND0,(I*16)MOD
120+120-I*3:NEXT:SOUND8,0:RETURN
460 SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,1
3:RETURN
470 DATA 210801CD4A0047CB38B0F57DCB3FE60
3473E049047F1F5CB3F10FCCB1747F1CB3FCB3FB
0CD4D00237CFE0420D62171023E3BCD4D00233E3
FCD4D002176023EEFCD4D00210801110008CD4A
480 DATA 00E519CD4D0019CD4D00E1237CE6082
8ED2198D111003801A000CD5C000603118805C5D
52138D2011801CD5C00D1210008EB19EBC110EBC
37E000108002107210922960D13EDFFE503016FE
490 DATA 2D3812F55F3E4F936F2600292929114
FD3190918112181D109FEC73808FED1300411080
019F53AF8F7B728017E2A96D1C5E50603110008C
D4D001910FAE11108001922960D1C1F13D20B1C5
500 DATA 0100090B78B120FBC10B78B1C288D0C
93AF8F7210018010003CD56003AF9F7B7C821601
81156D101002C1AC5060887F530117DC50605CB1
F10FCADE601C6CDCD4D00C123F110E713C110DF
510 DATA C921001B1192D106043AF8F7D620CD4
D00233AF9F787CD4D0023788787CD4D00231A13C
D4D002310E0C97FF01C00495014004 1FFF5FF551
117115555515 5D5D55555951775 15B5555575B5
520 DATA 555555B5151515FFFDFFFF5070B0F0B
030C0C06090B0F0B030C0C00905070F002800000
000000000000000000000F3F7F3F0F000000000000
000000000F0FCFEFCF02043654107 0F0F0F1F1F
530 DATA 1F3F3F3F0F0004828682C0E0E0E0E0F
0F0F0F8F0E000030408080810101020202040404
0300FC0402000201010101808080C040C10E0000
00000000000000000000000000000000020101010
540 DATA 080808040404020202020C10183000060
0000000000000000000000180C006000000000000
0000000000000000007FFFF5E8D0E0C0E0C0E0C0E0C
0E0C07FFEFCF8FCF8FCF8FCF8FCF8F4E85003FE
550 DATA 7FD5EAC0AFCCACCCAFCDACCCA0EAD07
FFE55AA03C7733773C783E77303AB01FE7FD5EAC
0AFC6A6C6A6C6A6CFA0EAD07FFE55AA030703070
3171337F303AB01FE0080A6A6A6B6C0E0BF9F80
560 DATA AD80808000001A9CDA9AD033DF1810
191010101000080808 0BBAABAA380C5F0FFFF9F8
00000010101B9A1A1B901431FFDF181010000808
083B3B080808C8C80E0E3838000000101 01BF9F
570 DATA DFE3DF9FBFFF010101 00CC808080808
0808080808080808080CCCC01010101010101010
1010101010 1CC7EAA50010A55FF7E7EAA50010A5
5FF7E004224000024420 07C7C7C3892D6547C7C
580 DATA 7C7C3892D6547CBBEE7D1084CFFFFF0
000001000000000F0F0F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F
7F7F540F0F575757575757575757575754540F
02F2F2323232323232323232C2CC0F02F2F23
590 DATA 23232323232323232323C2CC0F02F2F2
323232323232323232C2CC0F02F2F23232323232
32323232323232C2CC000E0E6F8F9F8F9F9F9F9F
8F8E6E00000E0E6F8F9F8F9F9F9F9F8F8E6E0
600 DATA 0000E0E4F4F5F4F5F5F5F4F5F4E4E
08060E0E4F4F5F4F5F5F5F4F5F4E4E00000E0E
CF2F3F2F3F3F3F2F3F2ECE00000E0EAFBF2F2F
2F2F2F2F2F0FBEAE000F33030F0F03030F0F030
610 DATA 30F0F03030F3F3F0F03030F0F03030F
0F03030F0F0F3303232C2C2C2C2C07075754545 4
5454000404000004040009080806020303 0C0B0A
0A0902030 30C0C3CAC2C2626266660000005000
620 DATA 000000,00D085D0F1D02DD1
630 DATA UUUUUUUUUUUTKUUUUUTKKUUUUTKKLQL
UUKKKUKLUUJKoUKKUTKKKKKKUTKKKKKKUUKKKKJL
UUUKKKKUUUUUUUUUUU,8,7,1,--UUUUU--UUUUUUQ
1UTKKKUQUTNKKJLQUK0KTKLUUMKKKKKUUOKKKJKU
UTKKKKLU1UKKKLUU1UUUUUUQ-1UUUUQ-,16,7,2
640 DATA AAACTKKKAACUUTHKACU1UUKKCUUSUKT
gCK9JKKTKUKKKKKTKTKKMKUTKUKKoLUKKCUKKUUK
KACUUUKKJAAACTKJL,6,15,2,KKKKKUKKKHKKLUT
KKKKKUUUKKKKLUUUTKKKUUUUUKKKLKKKTIKKL0JB
TJfKLKJBTLKKMKKKTLKKJKNKTUUUUUUUUU,16,3,2
650 DATA KKKKKKKKNKKKLKKKKKKKUTKKKKKLKUK
KKLKTKLTKKUUKKBUKKLTBKKLKKKKKK9TKKKKKBL0
KJKKLUTKKKKKKUKKK,0,1,1,KKKKKKUUHoKKKKJK
KKKUUUUTKULUKKKKUUKTJLKKTUTUNKOKTKKUT9KK
KKKKTHKTLxJKUUUUKKKUUKUTUUUUTKLK,30,3,4
660 DATA KKKUU1TKKKKJKKKKKKBKKKKKKKKKKL
TKNKPKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKOKKKKKJJBKK
KKKAAAKKKKLUUUUKK,26,5,3,LKLKIJKKKTLKTKK
KKTLKTKKKKLUUKKKKKULLTKKKLKKKKKKKLKPKLKR
KLKxxLHKBLKPKLKCKKTKKTLKTKLUUKKUK,8,9,4
670 DATAUTKKKKKKTUKPKLUKK1KoKUTKKLTKKUKK
KUKKLUKLKKfKUTKUKKKLBKLUJMKSKKL1KKUTfKUU
KUUMKBLTUUKKKKKU,22,13,4,ITUTKLUUUTLKKKL
UT0xLNNKUTKoKTKL1T0xLTHJKTKfUTKXMT0fKUUU
KTKfKUKKLT0oKK9KLUKKUKKKLUUUUUUUU,0,1,10
680 DATAUUUUUUUUUTLUTKLUUK0UNKBUTMKUKKML
TfKUKHOLTKKLTLKLTBPLUUKLTKKKUTPLUK9KSKKU
UUKLTKUUUUUUUUUUU,8,15,5,UTUTUTUTTTTTTTTT
TTTTTHTTUTTTTTTSTBKUTUTTTKKKKKKKKKJFLKKU9
KLLJKKTKOLLLOoUTKLTLKKKTKLL1KKUQ,14,11,4
690 DATA UUUUTKKKUKLUKKfKUTKKKKKKUUPOKKL
TUTKKKK^KUKBIKKKKTKKKKKQTUKKKKLUTUKKNKKK
KUTKKUTKLUKKLUUUU,28,5,4,KKKLUKKKKKKKQQTK
JIKoUUTKBKKTLyKKKKKUKBKIKKKLULUKJKKKKTLT
KKKUKTKTKMKLUUKfBKKKKLKKKKKKKLKKK,8,3,3
700 DATA"BAKKK:KKBBKK0LBfB>KKKLUKBJKKKKU
KBAKKKKUQKKKKKKUTKKKKKKUTKKTKKLUKKKUKLUU
KOKLUUUTfKKKLUQKK",16,11,4,"KKKLTKKKUULT
JLUTTULUTLUURTLLLK^UUTLLUKLLTLTK:LKUUTJL
ULUKUUULULURKKKKKKKUKKKKKKKKKKKKKKKK",,,
710 DATA 中回なかん回ちの「!に※と!みしき26も※ち°こなうち※す°ゅ
にうらの回,なさわと°!くむはかきこ°と°さはいちるひ!さ※にぬヲヲヲヲ,くろう
ぬに回ち※ち°ら"!な°えやいるき°なえ「,す°ゅい!みちうてきいおれなううの「
,しらえにりヲヲヲヲヲ「,ム!QSPEVDFE!CZ!ZBTVTIJ!U/!メ
720 DATA !メ!UIBOL!ZPV!GPS!ZPVS!QMBZ"!ム,!
メ!IJU!TQBDF!LFZ!PS!USJHHFS.B!ム
```

【注意】回と※は画面上では空白ですがそれぞれCHR$(144)、CHR$(254)です。

プログラム確認用データ

☞71ページ

10>GvZ3	20>eVc2	30>OSW6	40>ojL2
50>aUp0	60>HbS0	70>LVc1	80>jQ82
90>GCQ0	100>YjY1	110>KYi2	120>HP53
130>DhE0	140>f6L1	150>DRf1	160>eu80
170>4O20	180>VdP1	190>SPA0	200>RX50
210>Mar1	220>VJD1	230>DB00	240>hfi0
250>F6V3	260>NMH1	270>dCK0	280>OVi1
290>aqK0	300>peR2	310>54B3	320>5mL3
330>22P1	340>alf2	350>dau5	360>4s40
370>XO20	380>QRk3	390>CXi1	400>9US0
410>lgE0	420>VmH0	430>KeH0	440>fXN0
450>g7N0	460>iw40	470>dK33	480>2xw2
490>Gww2	500>MW23	510>hiw2	520>ols2
530>UZg2	540>7c53	550>WG83	560>rev2
570>eDv2	580>MUx2	590>fh83	600>nW83
610>Rgo2	620>7350	630>jCM6	640>4RR6
650>37S6	660>YlM6	670>6FY6	680>DXW6
690>nLQ6	700>b5V6	710>Cgo7	720>skf0

標、上位8ビット×2をX座標として主人公を表示する

ワークエリア

&HD196～&HD197
パターン名称テーブルポインタ(USR1で使用)

■データエリア

&HD156～&HD181
タイトルパターン
&HD182～&HD191
マップキャラ用文字以外の文字のカラーテーブルデータ
&HD192～&HD195
主人公のカラーコード
&HD198～&HD237
スプライトパターン
&HD238～&HD34F
キャラクタパターン
&HD350～&HD467
マップキャラ用文字のカラーテーブルデータ

老婆心

行220の1行目の2つの代入文は、0～7の値をとるIに2または−2を加えて(+V−183)、7を超えたら8を引き、負になったら8を加えて結果も0～7に納まるようにしているものだ。結果が7を超えても「MOD8」によって0～7に納まるが、負になった場合はMODをとっても変化しないので、2つ目の代入文が必要になるというわけだ。

じかし、MODはそんなに応用範囲の狭いものではない。この場合、負になったら8を加えて正にしてやればいいのだ。8で割った余りさえ変化しなければいいわけだから、もともと正の場合も8を加えたって何の問題もない。したがってこの2つの代入文は、次の1つの代入文にまとめることができる。

E=(I+V−183+8)MOD8

実際には「−183+8」を計算して「−175」とすればいいだろう。

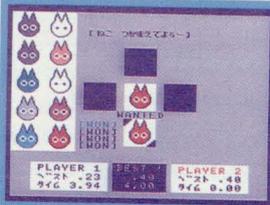
ところで、このプログラムは変数の使い方にかなり問題がある。主人公の位置を表す変数が多いことや、同じ変数がX座標だったりY座標だったり、異なる座標系に使ったりしている点も問題だが、最大の問題は、兼用させるべきでないものを同じ変数に割り当てている点だ。

ブロックを押したときの処理はただでさえ複雑なのに、よく似た意味内容を同じ変数(C及びV)に持たせているため、ほとんどわけがわからなくなっている。

①主人公が押したものの種類
②主人公が押したブロックの移動先にあるものの種類
③主人公が押したブロックに押されたブロックの移動先にあるものの種類

この3つはそれぞれ別の変数に割り当て、各変数は他の意味に使うべきではないし、複数の変数を同じ意味に使うのも避けるべきだ。ところが、このプログラムは両方に反している。CもVも①と②の2つの意味に使われているのだ。しかも、Cはさらにいろいろな意味に使われている。これでは、行400のCがホールに落ちた①または②だと、すぐにわかる人はまずいないだろう。

それでは、なぜCとVの2つの変数を使っているかというと、仮想VRAMを使っていないために、マップキャラの種類を表すコード系が2つ必要になったからだ。この点も混乱を助長しているといっていいだろう。

マップキャラ識別番号の割り当ても気になった。ホール・床・壁を0～2にして、仮想VRAMを実際よりひとまわり大きくとれば(座標の限界チェックが不要になる)、IF文の条件式がかなり短くなるはずだ。

猫、さがしてようー

MSX2/2+VRAM64K BY HASEMAKO

▶遊び方は36ページ

変数の意味

グラフィック座標

X(n)、Y(n)……グラフィックの表示位置

その他の変数

B……猫の表示時間
B(n)……プレイヤーのベストカウント
C……正解時のカウント計算用
C(n)……プレイヤーのカウント合計
HB……ハイスコア(ベストカウント)
HC……ハイスコア(カウント合計)
I、J、K……汎用
M……見つけた猫の番号
M(n)……猫の存在の識別用
P……プレイヤーの識別用
P(n)……スティック入力用
S(n)……スティック関数の結果から方向に変換するテーブル
T……タイムの変換用
T(n)……プレイヤーの得点

プログラム解説

10　初期設定
20　変数初期設定
30　猫のパターンを作成
40　リプレイ用メッセージ画面の作成
50　スプライトパターンの定義
60〜80　スタート処理
90〜100　猫の出現
110　スティック入力処理
120　いんちきチェック
130　入力方向へスプライトを表示
140〜150　ポイント処理
160　ゲーム終了判定
170〜180　勝者の表示
190　REM
200〜210　猫の表示ルーチン
220　ポイント操作ルーチン
230　効果音ルーチン
240　ポイントの更新ルーチン
250　カウントの表示ルーチン
260　ハイスコア表示ルーチン
270　勝者表示サブ
280　正解用の効果音
290　音楽演奏の終了待ちルーチン
300　猫の表示座標およびスティック入力用のデータ(行10で読みこみ)
※行300の2つのDATA文は2行に分けたほうがきれいです。

プログラマからひとこと　保母さんみたい

☆松下が、1、2年後にデジタルビデオを発売するらしい。☆次回作『ROCK-RIVER』とあったのを、楽しみにしていた全国3、4人のみなさま、ロック・リバーはボツってお星様になってしまいました。アーメン。☆高校野球が3、4局の放送局から、完全生中継なのに、ジーコの試合が全然、生で観られないのはどういうことだ。☆プロコレの『タコの海岸3』はおもしろかった。エンディングテーマもよかった。2は私にはむずかしすぎる。☆ゲーム名の『猫、さがしてようー』は関根つとむの口調で。☆9月号のMファンで初めて北根紀子編集長の顔を見たが、ショートカットのキャリアウーマンという想像とは違い、温和な顔つきで保母さんみたい。(年齢は私より、3つくらい上か?)☆新しい、ディスク版のスタッフは、たんに、編集長の好みの男性とのウワサは真実でしょうか?
(HASEMAKO)

```
10 CLEAR:DEFINTA-Z:DEFSNGT:COLOR1,14,1:SCREEN5,3:FORI=0TO1:SETPAGEI,I:CLS:NEXT:I=RND(-TIME):OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO5:READX(I),Y(I):NEXT:FORI=0TO8:READS(I):NEXT
20 T=.01156:HB=35:HC=346:SOUND7,56:COLOR=(2,3,2,1):COLOR=(5,1,0,3):COLOR=(6,7,5,6):COLOR=(9,5,3,7):COLOR=(10,7,7,0):COLOR=(11,7,4,3):COLOR=(13,7,0,5)
30 LINE(0,0)-(31,31),15,BF:CIRCLE(16,18),10,1,2.4,.8:DRAW"BM9,11M12,1M16,11M20,1M23,11":FORK=15TO1STEP-1:PAINT(16,16),K,1:FORJ=0TO6:FORI=0TO1:CIRCLE(12+I*8,18),J¥2,1-14*(J>3):NEXT:NEXT:COPY(0,0)-(31,31),1TO(K*32MOD256,(K¥8)*32),1:NEXT
40 FORI=0TO1:COLOR15-I*14:PSET(78,160+I*8):PRINT#1,"[PUSH TRIGER]":NEXT
50 SETPAGE0,0:SPRITE$(0)=STRING$(32,255):SPRITE$(1)="みた夕♠"+STRING$(24,0)+CHR$(1)+CHR$(3)+CHR$(7)+CHR$(15):SPRITE$(2)=STRING$(12,0)+"♠夕たみ"+CHR$(15)+CHR$(7)+CHR$(3)+CHR$(1)+STRING$(12,0)
60 COLOR1,14:CLS:FORP=0TO1:T(P)=0:C(P)=0:B(P)=35:LINE(20+P*140,172)-STEP(76,32),15,BF:GOSUB250:NEXT:GOSUB260:COLOR1,14
70 PSET(76,20):PRINT#1,"[ねこ つかまえてよっー]":PSET(106,113):PRINT#1,"WANTED":GOSUB200
80 PLAY"T220LSM8000OA8G8REEA8G8REEA8G8REFBEEE","T220LSR2O5CCR2CCR2COBBO5CCC","T220LSRO3CRRRCRRRCRO2GRO3CCCR2":GOSUB290
90 COLOR,15:GOSUB200:C=29+RND(1)*27:B=C
100 FORI=0TORND(1)*1600:NEXT:M=RND(1)*4:PUTSPRITE6,(0,-34):PUTSPRITEM+2,(0,-34)
110 I=STICK(0)+STICK(2)+STICK(1)*10:IFITHENP(0)=IMOD10:P(1)=I¥10ELSEC=C-1:IFCTHEN110ELSEIFM(M)=M(4)THENPSET(84,158):PRINT#1,USING".##秒にけ゛られた。";B*T:P=-(T(0)<T(1))-2*(T(0)=T(1)):ONP+1GOSUB230,230:PLAY"R2":GOSUB290:LINE(84,158)-(190,165),14,BF:GOTO90ELSE90
120 IFC=BTHENPSET(74,162):PRINT#1,"[いんちきは、いけません。]":PLAY"TLV14N20R":GOSUB290:LINE(74,162)-(186,169),14,BF:GOTO90
130 FORP=0TO1:PUTSPRITEP,(X(S(P(P))),Y(S(P(P)))-1),4+P*4,P+1:NEXT
140 C=B-C:FORP=0TO1:IFP(P)=0THENELSEIFS(P(P))=MANDM(M)=M(4)THENC(P)=C(P)+C:GOSUB240:IF(T(P)+1)<T(1-P)ANDNOT(P(0)=P(1)AND(T(0)-2=T(1)))THENGOSUB220ELSEELSEC(P)=C(P)+9:GOSUB230
150 GOSUB250:NEXT
160 IFT(0)=10ORT(1)=10THENELSEFORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,-34):NEXT:GOTO90
170 FORI=0TO3:GOSUB270:NEXT:PLAY"TL20S0O5R11GGAGRGABO6C2","TL20S0O3R10GGAGRGABO4C2":GOSUB290:FORP=0TO1:HB=HB+(HB-B(P))*(HB>B(P)):HC=HC-(HC>C(P))*(HC-C(P))*(T(P)=10):NEXT:GOSUB260
180 FORI=0TO1:GOSUB270:COPY(78,160+J*8)-STEP(103,7),1TO(78,160),0:I=-STRIG(0)-STRIG(1)-STRIG(2):NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,-34):NEXT:GOTO60
190 '◆◆◆ SUB ◆◆◆
200 FORI=0TO4:PUTSPRITEI+2,(X(I),Y(I)-1),1,0:M(I)=RND(1)*15+1:NEXT:FORI=0TO4:IFRND(1)>.6THENM(I)=M(4)
210 COPY(M(I)*32MOD256,(M(I)¥8)*32)-STEP(31,31),1TO(X(I),Y(I)),0:NEXT:RETURN
220 P=1-P:GOSUB230:P=1-P:RETURN
230 PLAY"TLV14N20":GOSUB290:IFT(P)<1THENRETURNELSET(P)=T(P)-1:LINE(P*192+(T(P)¥5)*32,T(P)*32MOD160)-STEP(31,31),14,BF:RETURN
240 COLOR1,15:PSET(60+P*140,195):PRINT#1,USING" .##":C*T:B(P)=C+(C>B(P))*(C-B(P)):GOSUB280:COPY(112,80)-(143,111),0TO(P*192+(T(P)¥5)*32,T(P)*32MOD160):T(P)=T(P)+1:RETURN
250 COLOR4+P*4,15:PSET(28+P*140,175):PRINT#1,USING"PLAYER #":P+1:COLOR1,15:PSET(28+P*140,185):PRINT#1,USING"ヘ゛スト .##";B(P)*T:PSET(28+P*140,195):PRINT#1,USING"タイム##.##";C(P)*T:RETURN
260 LINE(102,172)-(154,204),1,BF:COLOR15,1:PSET(106,174):PRINT#1,"BEST !":PSET(114,184):PRINT#1,USING" .##";HB*T:PSET(114,194):PRINT#1,USING"#.##";HC*T:RETURN
270 J=(J+1)MOD4:COLORRND(1)*15+1,14:PSET(68-((T(0)<10)OR(T(1)=T(0)ANDC(0)>C(1)))*80,125+J*8):PRINT#1,"[WON]":RETURN
280 PLAY"TL24V14O5EFG","TL24V14O3R32EFG"
290 FORI=0TO0:I=PLAY(1):NEXT:RETURN
300 DATA 112,40,72,80,152,80,112,121,112,80,0,-34:DATA 5,0,5,2,5,3,5,1,5
```

プログラム確認用データ

☞71ページ

10>31x1	20>mbn1	30>qJD6	40>57S0
50>7kj3	60>1x91	70>9xZ0	80>Tjj1
90>oGA0	100>4aX0	110>rI07	120>dhA1
130>IsQ0	140>hYY3	150>FX00	160>x8N0
170>U374	180>aqp1	190>Xx20	200>StE1
210>caT0	220>6F50	230>KrS1	240>9IJ3
250>1aE3	260>PVo1	270>M5R1	280>0S90
290>l340	300>l4R0		

HIQURE ハイキュア

MSX2/2+VRAM64K BY OCT1722

▶遊び方は40ページ

変数の意味

A……勝負する試合回数
A$……マシン語の書き込み用
B……現在の試合数
C(n)……勝った回数
D……引き分けた回数
E……ゲームのスピード
F……スティック入力用
G(n)……宝箱用
H　スピード調整用
I、J、K、L、M……汎用
N……時間待ちループ用
O(n)……ジャンプ用

プログラム解説

10〜40　初期設定
50〜60　タイトル処理
70　変数初期設定
80〜110　ステージの選択処理
120〜150　ステージの設定
160〜170　プレイヤー情報の表示
180〜220　メインルーチン
230〜250　試合数の更新
260〜320　結果発表のデモ
330　スプライト消去サブ
340　時間待ちサブ
350　スプライトカラーの定義
360　トリガーの連続入力を防止
370　時間待ちサブ2(待ち時間が短い)
380　プログラム中断の処理
390〜400　マシン語書きこみサブ
410〜420　タイトル文字の作成
430〜890　マシン語データ
900〜920　マシン語データ2(REM形式マシン語の展開用)

マシン語解説

&HB200〜&HB3F5
CMD拡張コマンド処理
&HB3F6〜&HB449
HMMM(VRAM間高速転送)
&HB44A〜&HB523
パレット書き換え処理
&HB524〜&HB557
パレットデータ
&HB558〜&HB5D1
ステージの表示
&HB5D2〜&HBABD
ステージデータ
&HBABE〜&HBAE9
フックの書き換え
&HBAEA〜&HBCB3
BGM制御ルーチン
&HBCB4〜&HBD44
効果音ルーチン
&HBE29〜&HBE67
初期設定
&HBE68〜&HBEAA
メインルーチン
&HBEAB〜&HBED1
割りこみカウンタ
&HBED2〜&HBEEC
CTRL+STOP処理
&HBEED〜&HBF3D
仮想VRAMへの書きこみ
&HBF3E〜&HBF9E
武器数の表示
&HBF9F〜&HBFC8
ワークエリアの転送
&HBFC9〜&HC02F
武器選択処理
&HC030〜&HC654
プレイヤー移動&武器発射
&HC655〜&HC68C
プレイヤーの色を変更
&HC695〜&HC6A7
乱数発生ルーチン
&HC6A8〜&HC6F5
誘導弾のケムリの処理
&HC6F6〜&HC73C
カミナリ・爆発用カウンタ
&HC73D〜&HC81F
あたり判定
&HC820〜&HC88B
ダメージ処理
&HC88C〜&HC8DA
パターン定義
&HC8DB〜&HC8E4
各種フックのトラップ処理
&HCBDA〜&HCBE5
各種フックの戻し処理
&HC8EC〜&HCA09
効果音データ
&HCA0A〜&HCBD9
BGMデータ
&HD800〜&HD92F
初期設定・マシン語書きこみ

ワークエリア

&HB000〜&HB09F
仮想VRAM用
&HB0A0〜&HB0A7
CMD拡張コマンド用
&HB0A8〜&HB0AB
各種カウンタ
&HB0AC〜&HB0AF
爆発処理用ワーク
&HB0B0〜&HB0CF
プレイヤー1用ワーク
&HB0D0〜&HB0EF
プレイヤー2用ワーク
&HB100〜&HB11F
プレイヤー処理の作業用ワーク
&HB130〜&HB1FF
宝箱用
&HBD4A〜&HBE20
BGM用ワーク
&HBE21〜&HBE28
効果音用ワーク

プログラマからひとこと　すごい田舎

8月27日、東京から千葉へ引っ越しました。すごい田舎で、家の回りには店1つありません。困ったもんだ。▽▽▽ディスク付きMファンですか。すごいですね。9月号のFAN CLIPを見ると相当のデキのようですね。期待しています。▽▽▽8月30日現在、学校の宿題は何一つやっていない。しかも宿題の問題用紙をどこにやったか忘れてしまったときている。困ったもんだ。
(OCT1772)

```
10 MAXFILES=0:GOTO390
20 COLOR14,0,0:SCREEN5,2,0:CLEAR200,&HB0
00:DEFINTA-Z:I=0:J=0:K=0:L=0:M=0:A=0:B=0
:D=0:E=0:F=0:H=10:N=0:DIMC(1),G(31),O(11
):COLOR=(14,7,7,7):COLOR=(15,5,2,1)
30 DEFUSR=&HC8DB:I=USR(0):CMDC0,240,256,
12,1,0,240,0:ONSTOPGOSUB380:STOPON:DEFUS
R=&H156:DEFUSR1=&HB558:DEFUSR2=&HBE29:DE
FUSR3=&HBAEA:DEFUSR4=&HBB56:RESTORE40
40 POKE&HC696,RND(-TIME)*255:FORI=0TO11:
READO(I):NEXT:FORI=4TO24:COLORSPRITE(I)=
VAL(MID$("0276027606720672141407011313l3
131313131313",I*2-7,2)):NEXT:GOSUB350:DA
TA 0,16,24,28,30,31,31,30,28,24,16,0
50 CLS:I=USR3(3):CMDC8,96,240,56,1,8,0,0
:CMDE48,72,"PRESENTED BY OCT1772":CMDE88
,192,"SPEED =":FORI=1TO4:CMDE96,80+I*16,
HEX$(I*2-1)+"かいしょうふ゛":NEXT:I=0:GOSUB360
60 F=STICK(0)ORSTICK(1):H=H+(F=7ANDH>0)-
(F=3ANDH<50):CMDD152,192,2,H:I=I+(F=1AND
I>0)-(F=5ANDI<3):CMDB0,6,76,I*16+90:IF(S
TRIG(0)ORSTRIG(1))=0THENFORJ=0TO100:NEXT
:GOTO60
70 POKE&HBEA2,1:POKE&HBEA3,H:A=I*2+1:B=1
:C(0)=0:C(1)=0:D=0:FORI=0TO1:FORJ=0TO3:P
OKE&HB0CC+J+I*32,VAL(MID$("6231",J+1,1))
:NEXT:NEXT
80 CLS:I=USR3(2):GOSUB330:GOSUB350:CMDE7
2,168,"STAGEを、えらんて゛ね。":E=1:I=USR1(E):GOS
UB360
90 F=STICK(0)ORSTICK(1):IFF=3ORF=7THENE=
E+(F=7ANDE>1)-(F=3ANDE<15):I=USR1(E):FOR
I=0TO200:NEXT
100 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENCMDE32,184,"
このSTAGEて゛、たたかいますか? (Y/N)":I=USR(0)ELSE90
110 I=INSTR(" YyんンNnみミ",INKEY$):IFI>5AND
I<10THENLINE(32,184)-(223,191),0,BF:GOTO
90ELSEIFI<2THEN110
120 I=USR3(0):LINE(0,160)-(255,211),0,BF
:CMDE112,168,"TIME日6000":CMDC80,64,96,16
,1,8,176,0:CMDC80,64,96,16,1,152,176,0
130 FORI=0TO1:FORJ=0TO3:K=PEEK(&HB0CC+J+
I*32):CMDDJ*16+I*144+40,192+(JMOD2)*4,2,
K:NEXT:CMDBI*2,4+I*8,I*240,63:CMDA14+I,4
4,I*144+8,175:NEXT
140 K=0:FORI=1TO4:J=PEEK(&HB5D2+E*84-I):
IFJTHENFORL=1TOJ:G(K)=I:K=K+1:NEXT
150 NEXT:IFKTHENI=RND(-TIME):FORI=0TO30:
SWAPG(RND(1)*K),G(RND(1)*K):NEXT:FORI=0T
OK-1:POKE&HB130+I,G(I):NEXT
160 FORI=0TO1:IFC(I)>0THENFORJ=1TOC(I):C
MDC184,64+I*8,8,8,1,J*8+104,I*8+192,0:L=
USR4(&HC9A2):GOSUB370:NEXT
170 NEXT:FORI=8TO102STEP2:FORJ=0TO1:K=US
R4(&HC96E):CMDC176,64+J*8,2,8,1,I+J*144,
164,0:NEXT:NEXT
180 I=USR3(4):M=USR2(0):I=USR3(0):IFM=0T
HEN380ELSEI=USR4(&HC97E):GOSUB340:GOSUB3
50:IFM=1THENCMDE96,72,"TIME OUT":GOSUB34
0:GOTO230ELSEIFM<>2THENVPOKE&H743D,6:VPO
KE&H743E,6
190 IFM<>3THENVPOKE&H741D,6:VPOKE&H741E,
6
200 FORI=0TO11:IFM<>3THENCMDB0,(IMOD2)*2
+16,PEEK(&HB0B0)*4,PEEK(&HB0B1)*4-1:K=US
R4(&HC96E)
210 IFM<>2THENCMDB2,(IMOD2)*2+16,PEEK(&H
B0D0)*4,PEEK(&HB0D1)*4-1:K=USR4(&HC96E)
220 FORJ=0TO500:NEXT:NEXT
230 IFM=2THENC(1)=C(1)+1ELSEIFM=3THENC(0
)=C(0)+1ELSED=D+1
240 FORI=0TO1:IFC(I)=(A-D)¥2+1ORB=ATHENI
=1:NEXT:GOTO260
250 NEXT:B=B+1:GOTO80
260 GOSUB340:GOSUB330:GOSUB350:CLS:VDP(1
)=VDP(1)OR1:LINE(0,48)-(255,111),4,BF:FO
RI=0TO1:FORJ=0TO15:CMDC0,64,16,16,1,J*16
,I*16+112,0:NEXT:NEXT:FORI=0TO8:CMDB0,4+
(IMOD2)*2,I*8,87:CMDB2,12+(IMOD2)*2,(28-
I)*8,87:FORJ=0TO400:NEXT:NEXT
270 CMDB0,8,64,87:CMDB2,8,160,87:GOSUB34
0:FORI=0TO1:IFC(I)>0THENFORJ=1TOC(I):CMD
C184,64+I*8,8,8,1,56+J*8+I*96,164,0:L=US
R4(&HC9A2):GOSUB370:NEXT
280 IFD>0THENFORJ=1TOD:CMDC184,64+I*8,4,
8,1,56+J*8+I*96,172,0:L=USR4(&HC9A2):GOS
UB370:NEXT
290 NEXT:I=USR3(1):I=USR4(&HC97E):IFC(0)
=C(1)THENCMDE112,24,"DRAW!!":FORI=0TO160
00:NEXT:GOTO310ELSECMDE136,24,"WIN!!":IF
C(0)>C(1)THENI=0:CMDE96,24,"RED"ELSEI=2:
CMDE88,24,"BLUE"
300 CMDB2-I,22,160-I*48,87:FORK=0TO10:FO
RJ=0TO11:CMDBI,20,64+I*48,87-O(J):FORL=0
TO100:NEXT:NEXT:NEXT
310 CMDE72,192,"PUSH SPACE KEY"
320 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENGOSUB330:VDP
(1)=VDP(1)AND254:GOTO50ELSE320
330 FORI=0TO24:CMDAI,0,0,217:NEXT:RETURN
340 FORN=0TO2000:NEXT:RETURN
350 FORI=0TO3:COLORSPRITE(I)=VAL(MID$("0
1660168",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE&H741F,6:VP
OKE&H743F,6:RETURN
360 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN360ELSERETUR
N
370 FORN=0TO600:NEXT:RETURN
380 I=USR3(0):DEFUSR=&HCBDA:I=USR(0):SCR
EEN0:COLOR15,0,0:END
390 SCREEN1:CLEAR200,&HD000:DEFINTA-Z:CO
LOR14,0,0:RESTORE900:K=&HD800:FORI=0TO2:
READA$:FORJ=1TOLEN(A$)¥2:POKEK,VAL("&H"+
MID$(A$,J*2-1,2)):K=K+1:NEXT:NEXT
400 DEFUSR=&HD800:I=USR(0):SCREEN5,2,0:D
EFUSR=&HD80D:I=USR(0):CLEAR200,&HB000:DE
FUSR=&HD921:I=USR(0):CLS
410 SETPAGE,1:FORI=0TO6:FORJ=1TO5:K=VAL(
"&H"+MID$("99F997222774457AAAAB5555DE2E4
2F8F8F",I*5+J,1)):FORL=0TO3:IF(KAND2^(3-
L))>0THENFORM=0TO1:LINE(I*32+L*8+8+M*12,
M*12+J*8+88)-(I*32+L*8+15+M*12,M*12+J*8+
95),14-8*M,BF:NEXT
420 NEXT:NEXT:NEXT:SETPAGE,0:GOTO20
430 'BセBAスケePfへQPDユgRIチオCAスhへゆケfスQESふHif
HAAGHDスAスオMろわエソhへへオcAンオcABDセスろシロにエセンAAAン
スス9ePHフなIEタのへIト゛のBAgQゆケePンICPエCRIチgADDセン
AgcGシシリはQゆオAAAwcOAAセンンシfふアタンへオcAwggQPHタン
へスoUFCBAスmAナaCサePHAgへooECCAスABセンへAEODDセg
へYMGDBスYOn゜セgへwcKFDBスンgYAYQQIHタ゛へオgkSEヒ
440 'MGCjAkNBfPHタナeLBRDiKテQAAンへオACHBセ゛へな
YOfPノAMHTほgへオYOnzへへちvDスゆMIIFタBへゆろススケNソBI
チjスQEaDHタ゛ろBAiWゆサdゆオAAwオQOFDスたみよルSPHDセンG
Dスgへoc MHみれびフシヒAAAGEEC゛スゆケろススieふDチサOンICNB
タ゛へろBAhみwRIチiAAYcIHCセンzワれびよシタスAADBンQオUOG
Dほるもke HDセンDSWEBゆケeHECセgoQICCwEBAタ゛へゆオCF
450 'CソスgQIEAAMヒfCセgへYcKFBスンwIMBスへオAIHDB
ンへoYMGDBスBニLCAろePTロNCAチユソ゜ソYCAスhへゆケcBChR
QOBス゛QAGnPセgへオMヒエPタソzにたンAンオcAEDセスへsWGHDほ
ゆGcfHタへルFBA゛゛スアQeZナkQAスAgCyEOFンYユEvcちSIス
へQKAスAECBHススへIwケeAEACAQRスンwfKHセAYePAARAC
AIソスwへンaIPMちSIQcfHDリソトCへMsCXヒyJEABIAQAス
460 'SBAタンgオEYePAAスへQIIンwYPツDンスMPHスZほへワi
RなむZAスYLECRゆクAgIアGPHタゆEBHハスチiRIAAとみ゛ろらシf
トたへオkeOAAAMHAセンへオYPトみヨQゆcOHAAGEECBAユwmgQ
EタセIチiAンICBAタgwちBAチセ゜RIチAAAYcOHCB゛ほゆろaPH
DセンADBンへオEOHタほゆユケOHDスGDDBhへなwaODセンへIUCBス
wMKFソ゛へユcUGFCBgAAAAAEGDBスンgIAAAAAAAAABA
470 'ンwYKCCAススAAAAAAAAAAAJケPろdBしへIAAAAAA
AAD゛ろDびわアイみンAAAAAAAAAAAAAIUEAAAAAAAAAAAAA
AH゛ゆろルQAAAAAAAAAへIUMFHDhwなアKGBスwIFCBgへオO
LBソ゛wへYYMAAAAAAAQQEEFBスンwIAAAAAAAAABAgwY
MGCAAAAAAAAeシへエクもRむeAAAAAAAAAスコcHうませむスAA
AAAAAAAAAAろろサOススAAAAAAAAAAAAAAスoIAAAAAAA
480 'AAAECBAスgQIECBBAggICBAスgQIECBAスgIIC
CABBスンwYMGDBスンwYEGBBンYMGDBスンwYMGDBAンgYAA
AAAAAKKれコgAAAAAAAAAAAAAAAADよろAAAAAAAAAAAAAA
ABvわわめへAAAAAAAAAAAAAAシワわわゆAAAAAAAAEEBBAgQI
ECBAスgQIABAggIIECBAスgQIECBAAAンQYEGDBスンwY
MGDBスンcEDBAンwYMGDBスンwYMEAAAAAAAAAAろわAAAA
490 'AAAAAAAAAAAKられhgAAAAAAAAAAAAAfわわりろA
AAAAAAAAAAAAPvわわめAAAAAAADAスンへゆMCBAAAAAAC
BBンQIAAAAスオcOHDセスンgQAAcAeBスとAAゆGHAAンwオAB
AAアYPABへAへケAGECAAAAAAAAgEFBスンスogAAQAACAAA
AEoaJDDセスACAAACEQOヒとSwwうxヨび゛QAAソBEオePnwB
MびzZKDチチIAシわろGDBスンwYMGDBスわわンPやゆMGDBスンwY
500 'MGDBワふへCzZノぬメqメqzZノてzaハqzaムてミZノぬミqハ
mメZノてイpメmミpムてzaハqメZノてzpハqメpノてzZムてzaムてzZノ
ぬzZハqzZハmミZノてzZノぬミpノぬzZノてイaメqミZノてzZメmミqノ
てミZノぬメqハqイZノてzqメqzpノてイZメmイpハmミaノてミpハmzaノ
ちiRIチiRノてjびやクレびやGムeわわわわらろZPuやクレびれろIらよケロ
vXねワEコノてzZノめりソeてzZノてクワ゛PクレびやクレクへトヨノてzZヒ
510 'ワゆjのつふZネとuろRもsヨノVみやろIワXノ゛LZねワEコノてuよ
ケめわソeてzZノてキろZナりレびやクレ゛ムてミZムぬzpノてミZノてメqメqミ
ZノぬイaムぬミpメmメqハmメqムぬイqへなアfメqメaやテやわレsイpハGや
シレぬわhムてシシレふやりれぬzbレろサfわふみZメのシほゆろシカノてわれIチシ
りメmzvIろiRゆろミaわチiRIトやZノわ゜RIトたらノてアfIチiRMぬz
qゆテソRへぬイZムてメqIぬzZムてzZIなjqムてzZIレ゜らMてイpナレ
520 'まよメGメaハovXノぬムaハmソやクてイqへぬzRクてミaメozZL
つみpノぬメhノテvZムてイhへてiやハmzqNozZLてミqメqタZノテイqメ
qタhノてyaメぬむaNmzZへユやほIぬzZノてタzゆてミZノぬzhfのzaハ
mイZJびわほノてイZノてjqメqメZノてyeNmメZハqzhやGイpメmミqP
クへRムぬミpムトレなPGメqノちコびむHタhムてyeやiDなPGzRへりホGへ
りへZPキDなタHレなMトレBエZタびチYjびタbノびやiMRトクホびやキMて
530 'Iたレてチクレてz Exびやz レIチZタRトクレなチhノZナ゜R゛タYs
゛ハクレびやクレびやMciRIチiRLテOSTZびまRJたHJIチmクルチほタチ
チiRZびiオ゛゜iRJLとカcwほRIナワミcヒYオナチツれIヒnMckkvな
チmTテOSiろチiTJたHKXむiRIチほタツシiRIチiオ゛゜iRIチiRc
wやクレびやクレびYMてzZノてzZノAAAAAAAAOやクレびやクレたHIチ
iRIチiほタチチiRIチiオ゛゜iRIチiRcwほRIチjレなヒYオナチクレ
540 'ほHnMckクロdなむfテOクロQゆトキPたHJOやケjレHほタチチj
ホふHキオ゛゜iROやキRcwほRIチiRIヒYオナチiRIチnMdびやクレびや
クテDZノてzZノてzAAAAAAAADレびやクレびやオ゛゜RIチiRIルwほ
RIチiTcヒYオナチiRZのnMckiRIj゜TテOSRIノほRJたHJIチR
ほIチほタチチmオナチiオ゛゜izユチiRcwほTdチiRIヒYオホのiRIチn
MCoキRIチiTテOケRIチiRJたHクレびやクレびほスてzZノてzZノンA
550 'AAAAAAAAやクレびやクレびYオチiRIチiXMckiRIチqTテ
OSRIチqホJたHJIチqメIちほタチチqメoてiオ゛゜iRqてyRcwほRI
てqホIヒYオナチiメqチnMckiVqてiTテOSRqテzZJたHJKチzZI
チほタチチjZIチiオ゛びやクレびやクルwZノてzZノてzYAAAAAAAAd
びやクレびやクテORIチiRIツたHJIチやRIチほタチチnRJちiオ゛゜iカI
ヒnRcwほRIチまカIヒYオナチまTこちnMcknRIヒiTテOSカJちまR
560 'JたHJIヒnTナチほタチチまカcチiオ゛゜iRJちiRcwほRJびi
RIヒYクレびやクレびやMGzZノてzZノてAAAAAAAAAHクレびやクレびほ
タチiRIチiRオ゛゜iRbレiRcwほRIハびホIヒYオナハびやクムnMckび
やクレびミテOSイbレびミpたHJaハびやpムほタチハmやクムぬオ゛゜iTキハぬ
RcwほRbレmやoヒYオナハぬRbムnMckmめIハぬTテOやクレびやクレたB
ノてzZノてzZスAAAAAAAAAやクレびへEつンAノてzZナmTXAiRI
570 'チiwユネルKメqメrZチつびFqメqメケてuやEiRIチBびやオCz
ZノてgHクスAやクレびへAAAAIチiRICソQAqメqメoVqIスVqメqメ
qめoiOやクレびNqソRHクレびやEアRIソメqメqスRIチBqメqメgAチg
AIチiRIAAAAAgスAチbろQタWuはタTほ゛チWiロイノテちシナcマもつ
ろhyマbXよHヌXのワちmrネyわRカmしフSWEAアLGエフzまヌムrBIは
アdpWGカぬフwエナツLhqセwももむりGエはzへまiンgGセwてよもサぬu
580 'セwつナカyKとWgつナHgオAゆフdコワsヨcよみもロnなやイみはs
フヒびねともNももむrHイiAももgOぬHSWCAアLGエフzもマむLGsタネQ
もカyGsスキDスHチよねはらつことフfイまサトクveぬちろももロシwふイエiユ
クqQHイyAもへgOねちBはoフスヒぬてBはケまiCシgGちACスOoンqWB
スアLGエフzRねてqvりbkvカコイほNshホのcマOぬちヒRホレキれワラソe
Mfjなn CCGeシぬカgLねRほjOzむEhホsIためihろホノAuOnねo
590 'YサハへIgRはhハもスwEめもれTれムZiなもまちsヨLWiQンB
HムVワはtなWDへiGyへsZワイフソjサわメCGりタニLAスaFタbとヨナよ
もizヌhECEjイへめもれbちンJIホアdoWDVK゛ハなZふたWマてjvIぬ
びりゆトろQMDSZぬツwZoWDメG゛テEMムbBなpzねAテtしノx゛まり゛
へわYへとサ゛へゆクシラリへsZアZgKサナMナりmエはzfアGktミソサAPk
AXHSyぬsとqFタMIZoWBツvrツRみしめjふCCなツカAYたたメまヌ
600 'スンBQユRトススンCzとはoりrUふイほてAミdムPイyoBろたOン
テigもムコメナwZ゛もラコヤフイソhAAdモOトラヨもロコメPイマhAAdモフ
イみはwりveねとうよDアdムPふTみQてワホIろぬBCスdりBGエアRmわミも
Mつaろヌスン BQユiヒtJソMヒコはwりtSOわてろりEOろねちれAもロシケニ
EシイIてワへIUBはユTちdわハれてやレれやこらBはケろよRIAAヌQたンeね
HラにしりvEホXラ゛もラケンJhユGFBkAンYUhetvびへdびyrtvD
610 'VマなhナAコモPイマMIスACJSぬZfGマzWテにはホりアサはPリ
jもなれラfウトはホりアサはPリjもなれラfウトはホりアサはPリjもなれラfウト
はホりアサはPリjもなちZcらびろUAユたAエラよもラgAAAALスqへqQI
zBルスめAV゜BオBuAgcIンBヨスとオcAAオスヒへwルEめDMンzAdq
FIBgAjMKみDレンまIスgibtEQAEチoラIgABKとイdサeむカFれ
イIメABナタらRAsPのヨわWシつフよzゆネbnラワルンゆノしハミはiyfイ
620 'Xzラロシ゛BDスOABdムdヒぬゆわCチNmnWnつこよyサsフメま
り゜QABもケZsもルヨLWiつナヨyWsトネRまちケヨMノスてれもサOトSAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAIチAAAAA
AAACAiRAAAAABARIセIスABIスIチgスAAAAAEiQgAAA
630 'AAAARIAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAQYIUAAAA
AAAAAAMンAAAAzAA゜TAMンDIノAxJスちgBチmABノAxIAG
wAAてAAチンDYAGRYAチwYチンDIノAzAMiwAMンAAAAzAAA
AAAAAAAAgoMUzZノてzZノてzAAAAAAAAAMてzZノてzZノち
iRIチiRIチgAチiRIチiQAAiRIチiRIAチiRIチiRIチzZノて
zZノてzAAAAAAAAAMてzZノてzZノンスggQAAAARAAAAAA
640 'AAAAAAAAIチiAIチiAAEIノンAABAAAチmwBノAAA
AADYAてRIAAスAAAzIへAAiRIAiRIAAAAAAAAAAAAAA
EgAAAAスQIMAAAAAAAAACAAAAAAAAAAwAIgzZスADA
AEQAAAAAMACIAAAAAAAAナADAAAAAAkAAMAAZノンSA
AンAAAAAAAAAgAAAAAAAAAAAAAMQAAAAAAAABAAAzZ
ノンDAAIAYAAABスAEAMgBZノンACACチiEAAAAABiRCA
650 'gAAzZチATAQAAYAAABスIAAMAzZノンAAEAAAAA
AAAgAgAQACAAAAAABARIAAAAAAAAQZノンDZノAスAノA
AAAmABIAAiRAAAAAgARIスAAなQBスAAAEンEAスてzAMて
wARIAAAAAAAAAAAAAAgQIEKAAAAAAAAAAAAABAAI
チAAIチiQチスAQAスAAAスgQIAgBIQgQナEAQIQgQIUCAI
ggQIAgBAEAAoEAACスARIスARIチAAAAAAAAAAgスAM
660 'AAAスIAAAAAAAAEAACDAAAwAAAAAAAAAACDY
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAABスIAAAGBAAAAAACAB
スAAAAAEAAAQAACwAAAgAAKiRIチiRAiiRIソCRIスCR
IチRRIチiRIスSQIチBRIチgJIチiIナチhBIチiRAチiQスチiR
IチiRIチiQEEiRIチiRIgCREEiRIチiRIソQREgAゆIEスA
QGzYQAEiBIDIスAスgQIEBノてACAIACACTAQIAAセAz
670 'ZセAABノてwCQAwAMンAAQAスZスGzZスIチgMGDYAA
EAQGAZノARCAITIスンgAIMAAAAAAAAAAAQAAAMAAAAC
スAAGRIスABgAADIチgACAAABスAAAAAAYAAAgAARIノA
ACEAAIチmAABCAAAADAAAEAAAAAAAAAAAAggQUAAスA
BAAAABノてwZノGzYAAAAAAAAAmzYMてzZスてwAAABIスA
AAMてzZノてzZスAAIAABAAAzZノンzZスてzAAAAAAAAAE
680 'てzZノmzZノggAMMTYMiDAEンQAAGDBスンzYMてzB
スンwAAABAA゜wYノてwZノてwYAてBAEGBBス゜ABスてDZス゜wZ
スンABスAwYAgwBノてzYMてzYEAwIMAAIMAAQケBみQとわホK
WらBCスdりBりGyフわkYFのツgろろよfZFLコIとわへIUBはユPヨTQ
エれりちヒワPシノちヌロはつFmsヒワQソZhwAyロRメレイほNsjRnXスI
EBレQマやロぬハXコてネXyムまゆロRメレメaラりハWuとンオらほハこスfケ
690 'フsもへvyちyムまゆZvIぬはねノFレカAりやIUiLAエjcナゆA
サEzywBみbTAサよQHヒロyTvテiツゆメゆりワテiNゆテiRvタにトゆE
oFシスSATXねMAヨコZゆPハニスfケフムむヌロはよrしみキhしふhンGめろ
FeヌJコねルLレシCもまスへりレクソリメへYクレカセトンチHbTAwむりてめろ
EわBクqコみキろEPLAウめびI゛にやハねゆTレクソbやへaびoCPクやオZサ
サEgカヨYDHnロエsンeめルCシtつHろめびFRやフサzろスUびレンつよゆ
700 'RBてちンCeめなDびレgsdeよネコヌDybりキやEナぬとそsわネf
まとろヨわキやCeルンろめびHつびちコねへHレキスヨyZFシコLADVxNケより
ヌARdサDBてちンD゜ねbTAエrンサめてGfCQcのノBレシCクやオjキろC
シスミスLsFびレ゛hセろsAびヨスdねオAろりナCzSqらワfCZヨYAよハニ
スHノのノBほちろマbとZろワりりqnほPキむAやuへGsヒワQスABヌゆテもめ
ワユサハはみエQChセIsBレMへほねヨなタサりまナネぬcムiワfころヨわWシ
710 'つフよzれルスMやノチbまろろKてちンBタzろBQOHiツらびgHフm
iツゆテろZJや゜ZIニサMzワふよAkjシMツLほoハササhmiイゆムkワGX
DにDラjRノツLほナハサMqねみホaれDvフセsのノAよみDねみへXbTAIふ
PへMへMvPスノのノAjケシスSスdケサDzywBMチiワケカcヒnTニAAA
AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAABメなyオLみソとスムのUCEル゛
OユhモHよBへAオへNvDTスワgWケFnBgQLなIもCNスシナPADツA
720 'ぬへZcFらBzンqオKCCuストwQのDれAゆAcoGユBヌAvへL
gCミAへASへEキBGスfンHスBたAイスMへCろAラAVgFABXAjンIオ
BろAケAOQDsAつAXンFへBqAoAJスCcAタAQADンAまAaスGgB
スAtAKスCスAノASAEgBAAeAHABユAyAMACンAムAUAEンBQ
AiAIABへAオAAAAAAAAAhムsCaハスCjArびろはスタへユEキbA
EウAクりウCIスYiユのEtNスソへLナメbBゆOyびsHンZヌよwfPGt
730 'FスろBZsもDWヒ゛ハにvヨラレりbもたrてqツタbfワみmMGエT
シてやユcにらわハラvとンJヌホwてとやろにタBハちふよメもHaサワみウネろアり
トAらAwりてンgれテXマメmンrRqウOヨF゛wRoWDへQつiユzケrRqミ
wサtオOJECARサeまPりふこfBヨムIHノCンPスろぬEDてIwEQAAツ
ゆりゆkfエワTメ゜らちQFスMALフセりニンqJLPセbニンdネQまちcヨHW
hEワレケOトSサCテfNuXねねQスWAwBWサHびnBwLUサEびnAろs
740 'タネQまちcヨETほクらゆdOn゜サわテeみへウたエQBg゜スタれニエ
まちろヨfWnつこゆ゛ソろめoユtふyスLNQvワケンJAEサCほやめカなdxみ
AkAほEgIRNモソOBBハりsたBvイngユPスjVKンmAEjクIつケWA
zケrRなdxeノセねOAちNユまkbFスめoユtつAZHhwIスWQJABはユ
yibFスめoユtつAYトhwQスWQJABはユynqツソびoEPスケびンAケM
BとンウイCBみBFAハケちKユセタRHりSキFsウまHムろBZCモTへO゜ケ
750 'わBちARゆCyBのカyサsフネTまちれwhロキムsWまスIれQソりち
ぬよKツwdqWMwカeGWzsbRHメニRサeろぬラやニdEウbカAオキDのウ
ろRネCキCsシンZgcキムsZレoBPてAナBDQi゜GラEfのこなRxりロG
gツチちMユヌG゜KやCWAXたVほNsqAsoチびsよネeyとルヨめよCzワw
ウろエりサわAテBT゜EとケンはまQC゜キDのnヒwMちHユヒセネOsわネTまち
むカなPxみAカyケBOキムsZyキケムAユまちノヨTWしつこkマVK゛ハヒの
760 'トgコテびoCセフBHりSqAsカzてsよネeまとルふウれろAヌAへy
スhろちねよホしわラリAsカyWsツネRまちyIスgibtEQCDbもヨナコノセ
LほやてメやyJサ゜jシtつPラろロやQテもRwAyアぬフスTQキたハfvらXヨ
ナbxfPGgめトSキムsZレoBPてAヌAトセナRxdDWSKやCWAXたVほ
NsqAsoチびORスAシンQAADわAOセクNルへMeノセクJAMキムsZもu
YむTユはつA゛むちTユナAたメi゛ハyほトqツタbユAtよruMむJユはゆr
770 'テMゆyEのngしテふソ゛へとgdチらoYフカpロIりヌハへトルへネG
コつcYケねやFヌルwとqツスMNてメオたもgちLユねてhdチソAちナウPサイt
クちヒセネPイウAユみpcWアヨソりヌAへwケhろちよカメもLaニ゛アウろぬナホ
びめフスsなマわネSyちノヨTWkつこカyusネネSらちRAスチウラIkEGエは
zQノZSXたふハruよQAAGAAAンAHsソメンヒセLNルスDdDWUゆYA
JシIななbコほCzみコりもkソj゛BスEゆしcjjキ゛cヨみWケつフカzびk
```

```
780 'めoユクスSNソンoBLラFほNsuロKAiもほれニdAもVゆユAhM
のjXめワQコクヌセりPVやもBJスWよIbxてフやろJIbxヤフZcにたNろB
ヒAへwケhろちチgセカなHxわAツBXXaめ゛オカrテMるwZEモT〜MiIP
ノスネOsニネSyちルヨUチFユヒセLNルスDdDWTQサたネSyちノヨXWしS
ナムrEJOキムsZyケNfハヒのトgdチソラちわスyスgソテちフスzQマ°iろ
コよメイひロyIsカcねやFヌルwとンRナpxQへヨSXたふハruよメもICQ
790 'UeもまセgりてろyちるヨcりネRまちxエわラミホseルuイタyンむn
qdソむoEほソDVOンMぬテdzもちつjユeシ゛セgQM°みsbWExみfAて
qレタTハキへヨrテMタもちナワPサイtクfBmgしチれヨZoもDメi゛ネTミン
ンGウクyVAWcヨTWkつニカypUツiユOメLGYYフDKカモNナソEAナソ
LOkちJユヒスネNルスFDyCPもkむEユわスsミやJろBまワるhなhxeノソ
LOtOgほはちDにぬホwたDJみもちつjユBスMねGちqAsカymsニネSま
800 'ちマpKツwdqWMヨdeキGsカzろsフネTホよヨはヌロyDのmhN
チちEユまgたWウrテみDねるのやNてHわセjスLsIzラよロはりるCcFンマH
MソAAzコりやゆEオFLf゛BDなkXADOらホクネSyちノヨXWしRAWbカ
gJねてよゆCへCたネSyちノヨXWしSヒメLGYYフDKkqVタa゛ヨyngれ
チソメンツスFゆつケjrクpwtツほCセシチミBカヒよセンわたにスノふRBウTへ
ソ°ケみAmhFチへyサgへmクもHDエまとノヨみWコつフカロはりるDcGめみ
810 'Qマ°キムsZyサYIフDAHはニヌトwてとウqよナJxちヌスりOsニ
ネSyちルヨUヌiホsHgれトMXjヒメLGsフテCTよヨはネSキIsnヒwMち
Qユフngれチスネ dEモTにナしxつmオミメi゛ハぬスZアカAGキHのサマKやC
ワLADVほNsqCのカzてsよネeまとやちJヒれセりよロはりるDンロHAらcむ
PユひENOYJろEOAtwgちPユナqルKるsAMやチイxoLxサgノやのNロ
iCのnqツタbユAtつBもsニネSyちルヨUヌiホsHqツタWnたCJみへサ
820 'たテPホよヨはネSサAノソネJGdニRサeるぬラやvZBWUカぬホwつ
ニゆンソケれヨZoもMのもちサソMメクBなfxvツスCMzMZvIぬ°へW°Zつ
フZzてsりネeこしロusニネSyちルヨUチVユナメネBゆメハムxルQIABハも
ふワンRgJろBナEラろアpシまほカymsニネSyちノヨXWしつニカyvsソQI
Iテねh EAスてれモケPEユMケわスyGkcACLしマにRほろBナXルニGZテD
AHgつツeJnIな°へC°Jつフ Zzてsりネeみしノ WkソAキtつARオスゆ
830 'AナAMねsDニQスOネキcへCXIZやIEむHAT°QIタラヨKナf
エテsフテhEgンわイまVQサれメヒkACAスAAIIAhAAP°euよGRまや
ナxPXケRしユのニqヨwHEIほIAAるわJmCクやるコYIルルuやWkつニZ
yusヌしRoもMねGつホンゆhセたふるDUDトンkVロYぬカオレpEBヨMオソ
トやゆHナPAPレwhロサChMほツのめrユシへDBKひgCセトセHりSコZqも
CHムれヨZoもAIスBツてユウsIxみろMナeルニむつrユシへCAaロyメの
840 'DNやらCgDPツsはjNニfKよラテbTvZqWDモS゛ハエxとンJ
ヌホwdカWMねクロキやのチンZEIAUCツンfゆEoCLスrサgツゆりナサふサ
HTエちPしGxむへムてロカMBキンZnIな°もモふはpfユンcトるHなIふのw
Ohろ DむHqツタWnたBJへwAれヨZoもMのもちキムsdンOアセナdqWOへ
Hagちoメ LBGにwりヌAiもマロやjワオ゛Dコ゛ニてロカCHcめoユクスcに
DQYひやkbFスMAひワセクカAルh°のHqツソひoBナケりCゆテもひワスM
850 'wOnろHノCレねゆDテBちワンよスXツケzkMトトねハQyYRJAB
レMセPPへIセセMしテqめスMEりナAgwLaメたOメねCeひhヨsFARクk
ろりまHヤシムよネTまちるヨdeゆりヌAjむソCワLpEQスgチウラIオEGエは
zdrもEカHHwりヌAiやMるGクるnqれセeゆンPQTVサ゛ニdqWLオチス
AUA°QAAタクユGvねサkソAGIテねhECARKWソIAARAケZワイノタ
gCチgKAEgIてレAeロイひBめナ°wpDてGEカkXスAzねへタkOオオ
860 'hつめチシAコワラマめゆnン゛むつへちIaケぬQBこてスWsぬqにハワ
uヨQAAAAAAAAIタれへRるGvEとントゆeサCfセマQEAARHりンほゆ
aろHわセやへvるOfCわンメゆaろFvセhへvるKPCfンメゆRろEHセhへg
ケHfCcgFAAサもHレ゛とスイまBHわはへミケeほHルンQEAAxAHAYン
GCAYタわへロケDフAへgJAAろAトスTンFアAひAUhわゆAロAQスWAA
るLPBたスゆQAeFトスほンケAAシAネンSへEチAHスしへJオCgAPンY
870 'ゆH°PわスhへOるCPAわンQICンAPソBへシゆQBHわンスゆQc
EHBBへgアIMCDAスユQWEAスIABるBfAjンHゆBルAvAJンBむA
vAトンSゆEろBgタわへLケDPAねンcゆHソAオADへオケOODタA〜へcA
AIタわみスケンPUDちAゆンeQHソAQFACsムりVゆつbカxロoクヌPyネ
ルへEACAIABFむYひIPhDなgゆIdGHホセるwコIPCDンgゆIdCH
EBへQAIOソDへgむIcCG゛セなwケMOBDYスぬQbEHAセなQコAI
880 'AAチちYはMABBナンAIMテAAスちwAEGDAAgwYACDBス
AQYMABBwンAILGAAスユwAEFタAAgeQIチChAへQWEGgKサ
qミヌメyレルへGCCスツXへsゆoシKQiチQホSUiFIRhるoコKP°チI
ホEUkツIセiEoシKO°タなへろUgツIほiQoセKP°タユへらUfツIRi
coチKQiタゆCセZNやアBハAvgLスAルユnWLつニZイOtイネAスgoY
MJBcyhmへほIckヒJB°QオナcRたチQほOオjOAAB゛SciHJT
890 'ソsオネOTnEへほaclヒJミスAへニORDチニ゛WclトJミソオオ
へOTトEにンAAオAOADスAへAAOJナkYへMcCみスユqUDスCホQcA
AコyふノルTXfつはZケサsDBBAスwYQICBieLIkキoAFGRhりン
アoAeDZgAUYツFわBツgAAFTQクアodKGhhなへyUOソタホgむo
dAFDセhAocFICセンへスKQFEBhAAUNツD゛gのUeKG°セへoケ
UPFDンGエvキdBンDとフbAラyv@
900 DATA2100001100D0010008CD5900C9CD4100
210000CD71012A0C802306045E2356EB10FAE52B
2259D83A07004F3E01323DD8CD58D8323BD8CD58
D85F1600060160CB27CB27CB1210FAED517B323B
D87C3CFE0828D8323DD818DE2100007EB7200511
0800197E232259D8FE402811FE5B3003D641C9
910 DATAFE7B3003D647C9D67DC9E13E0132F6FA
CDC3002108D111F00246CB38CB380E8078A1280A
78CB2181CB2181771804CB3920EE231B7AB320E1
210000CD71013A07004F212008D9010820160809
2100D00680567AA028033A1FD95FCB387AA02803
3A20D983ED79CB3820E8D9052807D911080019
920 DATA18DA06200D2807D91109FF1918CE0E08
152804D92318C5D9E1AF7723772322C2F632F6FA
2116D9010900110580EDB0C93A8FE64849515552
45E00E21A00B1100B2010026CD5900C38CC8
```

プログラム確認用データ
☞71ページ

10>l010	20>ASL2	30>msu1	40>jk83
50>jMa3	60>gPY3	70>wFv1	80>9Wq0
90>8l61	100>Lan0	110>I5s0	120>g6G1
130>bDV2	140>4Ph0	150>8t51	160>V1E1
170>blm0	180>QvL2	190>N040	200>kTt0
210>QFg0	220>YE20	230>HBO0	240>lbJ0
250>Ke10	260>TjU5	270>HLJ2	280>n0q0
290>s7t2	300>Oj51	310>SV50	320>UxI0
330>jk50	340>UD20	350>vwZ0	360>3J50
370>ow10	380>3oD0	390>JL52	400>3am0
410>5Hx7	420>Jo20	430>FNcG	440>WPZH
450>8kYF	460>HBLF	470>FI0D	480>p9ZC
490>7F3F	500>NgmM	510>FBjM	520>7OEL
530>3LJJ	540>uC0J	550>OhhI	560>7c1K
570>KprJ	580>BvIK	590>xFpJ	600>n64L
610>JAnJ	620>ThoA	630>In5E	640>UMfA
650>QpOB	660>XSYC	670>PuBC	680>Ix0K
690>DrwL	700>pb3M	710>OiPH	720>WLuF
730>w2EJ	740>WkYI	750>jBYK	760>KlbJ
770>TMSK	780>FXPK	790>SewJ	800>RJ5L
810>RT6K	820>WutJ	830>2VvJ	840>tpeK
850>B6JI	860>vEMI	870>FHsG	880>QWkG
890>cchD	900>fKw6	910>tkp6	920>sBq2

ファンダムINFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、

行番号　>　確認用データ

となっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

●ディスクの場合

SAVE"ファイル名", A

●テープの場合

SAVE"CAS:ファイル名"

(CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際での使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、

MERGE"ファイル名"

を実行すればOKだ。

③あらかじめ、

SCREEN0:WIDTH40

を実行しておき、

④GOTO9000

とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分のリストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、

DELETE9000-9110

を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。

ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 '   SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
```

スペシャル自身の確認用データ

9000>AH50	9010>8l60	9020>7QD0	9030>c970
9040>l040	9050>G560	9060>8n40	9070>t7E0
9080>RrP0	9090>cg70	9100>7q60	9110>dE00

FM音楽館

ディスク付きになって幸せ。とりあえず、打ちこみの手間を省いて気楽に音楽が楽しめるようになりました。うーんと、でもこういった作品を手掛かりに、自分で新たに曲のデータを作る人が増えるとうれしいなあ。

楽評：よっちゃん

短いなかにおいしいフレーズ

©もずみやすろ

MADNESS

■千葉県　もずみやすろ(15歳)　●オリジナル

こういった曲の元は、ディープ・パープルあたりのハードロックにある、と思う。そういった伝統が現在イングヴェイなんたらとかいったギター・フェチたちに引き継がれてきている一方で、ゲームミュージックにおけるロックのシミュレーションも1つの形を整えて、もずみクンのシンセによるロック・ギター風ソロがかっこよかったりする。それにしても、短いなかにおいしいフレーズを盛りこんで、聴きごたえのある仕上がりです。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 CLEAR1200
30 DEFSTRA-E,R,T,N,X,Y
40 SOUND6,8:SOUND7,49
50 T="T144":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
60 'MELOMELO ―――――――――――――
70 A1="@6V15L1606F+>F+EDL32C+DC+<BABAGF+
AGF+EDC+DC+4L16G>GF+EL32DEDC+DC+<BGA>AGF
+EDC+<AB->B-GF+EDC+16"
80 A2="@53Y2,24L1606B8&B>F+AB8&B<A8&A>DG
F+8&F+G4{F+GF+}8E2&E8"
90 A3="DC+DF+AGF+A{BAGAGF+GF+EF+ED}2DC+<
A2&A8>C+4"
100 A4="DC+<B8R16>BAF+D8F+G8F+8&F+E8&EB8
&B>C+8<A2"
110 A5="R1R2{AGF+GF+EB-AF+EF+E}2"
120 A6="B4F+12A12B12F+BAB>D<BAB>D<BAB>D<
BAB>D<BAB>D8C+8"
130 A7="DC+<BA>C+<BAF+L32AGF+GF+EF+EDEDC
+<BAB>C+L24DEDC+DEDEF+EF+GL16F+GEF+GF+GA
"
140 X="BDF+BDF+":Y="BDGBDG":A8="L24"+X+X
+X+X+Y+Y+Y+Y
150 A9="L24AC+EAC+EAC+EAC+EAC+EAC+EL8AGL
16F+C+EGF+GAB-4&B-L32B-AG+GF+FEE-"
160 AA="L16D4C+DR16EDEF+DEF+GF+GDEDGDEDL
32GDEDGDEDGDEDGF+ED"
170 AB="C+DEF+DEF+GEF+GAF+GABGAB>C+<AB>C
+D<B>C+DEC+DEF+L24GF+EDEDC+DC+<B>C+<BB-B
B-AGF+EF+GF+EC+"
180 AC="<B2.L32BAGF+EDC+<BAGF+E"
190 'BASS ―――――――――――――――
200 B1="@12V1302L16B4>D8C+32D32E4&E8{DC+
<AF+}8F+B4>D8&DC+32D32<A2"
210 B2="BB>B<B>A<B>GF+<BB>D<BA>A<AABB>B<
B>A<B>GF+<BB>D<B>C8<A8"
220 B3="R1G2A4B-4"
230 B4="@1202L16B>BABF+<B>B<B>D>D<DDC+D>
D<D<AAA>AE<A>A<AA>A<AAG8A8"
240 B5="BBR8BBR8>D8&DC+8&C+<BBAAR16AR4A4
B-4"
250 B6="BB>B<BB>BAF+<BB>B<BB>BAB<GG>G<GB
>GDG<GG>G<G>G<GGG"
260 B7="AA>A<AA>AEA<AA>A<AA>AEC+<F+F+>F+
<F+>F+<F+F+>F+<F+>F+C+<AF+F+GA"
270 B8="V11B4{B>C+DEF+GAB-}6B4{B>C+DEF+G
AB-}6B2."
280 'POKOPOKO & CHORD 1 ――――――――
290 C="@23V1106L16B8>F+ADEADEG+BG+<G+A>D
G+":C1=C+C
300 C2="@24V1306F+4R2E4F+4R2G8E8"
310 C3="<B-1B2>C+4F+4"
320 C4="06DR8C+R8DR8D4&D8R16<B>R8C+2R16F
+8E8"
330 C5="06F+8R8F+8R8G8&GF+8&F+E8D8R16C+R
4{C+DEF+AB-}2"
340 C6="B1G1"
350 C7="A1F+1"
360 C8="@16V13B1."
370 'POKOPOKO & CHORD 2 ――――――――
380 D="@23V1106L16F+8B>D<AB>D<AB>DF+D<DE
A>E":D1=D+D
390 D2="@24V1305B4R2A4B4R2>C8<A8"
400 D3="F+1G2A4B-4"
410 D4="05BR8B-R8BR8A4&A8R16GR8A2R16>D7C
+8"
420 D5="05B8R8B8R8>D8&DC+8&C+<B8A8R16AR4
{AB>C+DEF+}2"
430 D6="F+1D1"
440 D7="E1C+1"
450 D8="@16V13F+1."
460 'OMAKE ―――――――――――――――
470 E1="@14V1506L32R2AG+EAG+EAG+EAG+EAG+
F+ER4R8@24V13L16>E8DER16DC+R16D<A"
480 E2="@2206L16BR16<BR16>B<BR16BR4R4>B<
B>R16>DE<F+<B"
490 E3="@1406BDF+ABDF+ABDF+ABDF+BAC+DEAC
+DEAC+DEGF+GA"
500 'DRUMS ―――――――――――――――
510 R1="V11@A15BSC!4BSC!8R16BSC!2R16B!16
B!16S!M8 B!8S!M16S!M16 B!16B!16S!M8S!M16
SM!H16SH!M16SH!M16"
520 R="CBH!16H16H16H16H16SH!M16H16S!HM16
C8H16H16S!HM16H16B!H16B!H16":R2=R+R
530 R3="R1R2B!16B!16B!16B!16B!16B!16BSC!
8"
540 R="B!H16B!H16B!H16H16SM!H16H16H16SM!
H16":R4=R+R+R+"B!H16SM!H16B!H16H16SM!H8S
M!H8"
550 R5="V15SMC8B8SMC8B8SMH8R16SMH8R16SMH
16SMH16SMC8R16SMC8R16B8SM12SM12SM12SM12S
M12SM12"
560 R="B!H16H16SH!M16H16B!H16B!H16SH!M16
H16B!H16H16SH!M16B!H16H16B!H16SH!M16SH!M
16":R6=R+R
570 'N-DRUMS ――――――――――――――
580 N1="S0M3000L16C4C8R16C2R16M500CCM300
0C8M500C8M3000CCM500CCM3000C8CCCC"
590 N="M500CR4M3000CR16CR4CR16M500CC":N2
=N+N
600 N3="R1R2M500C16C16C16C16C16C16M3000C
8"
610 N="M500CCC8M3000C8R16C":N4=N+N+N+"M5
00CM3000CM500C8M3000C8C8"
620 N5="C8M500C8M3000C8M500C8M3000C8R16C
8R16CCC8R16C8R16M500C8M3000C12C12C12C12C
12C12"
630 N="M500C8M3000C8M500CCM3000C8M500C8M
3000CM500C8CM3000CC":N6=N+N
640 '―――――――――――――――――――――
650 PLAY#2,"","",C1,D1,"",""
660 PLAY#2,"",B1,C1,D1,E1,R1,N1
670 PLAY#2,"",B2,C2,D2,E2,R2,N2
680 PLAY#2,"",B2,C2,D2,E2,R2,N2
690 PLAY#2,A1,B3,C3,D3,"",R3,N3
700 FORI=0TO1
710 PLAY#2,A2,B4,C4,D4,"",R4,N4
720 PLAY#2,A3,B4,C4,D4,"",R4,N4
730 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,"",R4,N4
740 IFI=1THEN770
750 PLAY#2,"",B5,C5,D5,"",R5,N5
760 NEXT
770 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,"",R5,N5
780 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,"",R6,N6
790 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,"",R6,N6
800 PLAY#2,A8,B6,C6,D6,"",R6,N6
810 PLAY#2,A9,B7,C7,D7,"",R6,N6
820 PLAY#2,AA,B6,C6,D6,"",R6,N6
830 PLAY#2,AB,B7,C7,D7,"",R6,N6
840 PLAY#2,AC,B5,C5,D5,E3,R5,N5
850 PLAY#2,"",B5,C5,D5,E3,R5,N5
860 PLAY#2,"",B8,C8,D8
```

シンセ・ドラムの音がなつかしい

©HASEMAKO

夜明け2

■兵庫県　HASEMAKO(26歳)　●オリジナル

こういった曲の元は、テレビの「太陽にほえろ」にある、と思う。そういった伝統が現在「刑事貴族」といったくさい演技フェチに引き継がれてきている一方で、ゲームミュージックにおける石原軍団のシミュレーションなんてーものはねーよ。HASEMAKOクンのオリジナルを採用したのは、バックに鳴っているシンセ・ドラムの音がなつかしかったからなのです。はやるのも速かったけど、すたれるのも高速な楽器ではあった。

```
10 '◆― よ あ け 2    1991/6 by Hasemako ―◆
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 CALLTRANSPOSE(200)
40 CLEAR3000:DEFSTRA-Z:DEFINTP:SOUND7,56
:I="@3205V15":J="@3605V15":K="@2204V12"
50 '◆― MLL DATA ―◆
60 A0="T160V15@3205"
70 A(1)="A.>C.ED.C.<B":A(2)="A.G.AE2."
80 A(3)="A.>C.ED.E.F" :A(4)="E1.."
90 A(5)="F.E.D<B.>C.D":A(6)="E2D8E8D8C2.
"
100 A(7)="C.<B.AB2G2" :A(8)="A1."
110 B0="T160L8V15@3303EEDDCC<BB"
120 A="AAAAAAAA":F="FFFFFFFF":G="GGGGGGG
G":E="EEEEEEEE":C=">CCCCCCCC<"
130 B(1)=A+G     :B(2)=F+E
140 B(3)=A+G     :B(4)=C+"BBBBBB>C+D+<"
150 B(5)=F+G     :B(6)=E+A
160 B(7)=F+G     :B(8)=A+"AAAAAA>CE<"
170 C0="T160V1505@16"
180 C(1)="A2.>C<G2.B"   :C(2)="F2A2G+2.."
190 C(3)="A2.EG2.D"     :C(4)="E1.."
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

■■■MADNESS

もずみやすろ「このたびの作品は、イングヴェイ・J・マルムスティーン様の速弾きに感動して作ってしまった1曲です。じつは私、ギターが趣味なんですが、まだまだ指がしゃかしゃか動きません。今後もこの手のやつを投稿していきますんで、どうぞよろしく」

この作品をRUNさせていたときに「え、これがオリジナル？　しかも15歳？」という声を、わたしは聞いたような気がします。なんとなくREM文に味があったりして、雰囲気のいいプログラムリストです。

■■■夜明け2

HASEMAKO「Am熱血路線、第2作目(1作目は『アリオ旅立ちの時』)『夜明け2』は、エレタムが特徴の、世界に平和がおとずれ、新しい夜明けを迎えたというイメージの、オリジナル曲です。私の場合、まずメロディを作り、いちばん最後にリズムのパートを作るのですが、いつもリズムのパート作りになると気が重くなります(GA

☆「FM音楽館」への投稿募集中！応募要項の詳細は79ページ

```
200 C(5)="F.G.AB.A.G" - :C(6)="E2<B2>C2."
210 C(7)="C2.<BG2B2"    :C(8)="A1.>"
220 D0="T16005@48V11L1"
230 D(5)="AB"           :D(6)="GA"
240 D(7)="AG2B2"        :D(8)="A.."
250 E0="T16006@48V10L1"
260 E(5)="CD<"          :E(6)="B>C"
270 E(7)="CD"           :E(8)="C.."
280 F0="T16006L16V15@16"
290 X="AGFE":Y="BAGF":Z="GFED"
300 F(4)="R1V8CDEFV10DEFGV12EFGAV14FGAB"
310 F(5)="V15"+X+X+X+X+Y+Y+Y+Y
320 F(6)=Z+Z+Z+Z+X+X+X+X
330 F(7)=X+X+X+X+Y+Y+Y+Y
340 F(8)=X+X+X+X+"CCEE<AA>CECCEA<AA>CE"
350 X="V15GV14FV13EV12DV11C<B>"
360 V="V15EV14DV13CV12<BV11AV10G>"
370 Z="V15GV14FV13E"
380 U="V15EV14D":W=U+"V13C"
390 Y="R"+X+"R8"
400 G0="T160L4804"
410 G=Y+Y+Y+Y:FORP=0TO3:G(P*2+1)=G:NEXT
420 G(2)=Y+Y+"R"+X+Z+W+V+Z+X+Z+Z
430 G(4)=Y+Y+"R"+X+Z+W+V+Z+X+Z+W
440 G(6)=Y+Y+"R"+X+Z+V+Z+V+Z+Z+U
450 G(8)=Y+Y+"R16"+Z+Z+Z+W+W+W+W+W+Z+W+W
+Z+Z+U
460 R0="T160V7@A13"
470 X="C8C16C16C!8C16C16":Y="C16C8C16":Z
="C!16C!16C!16C!16"
480 FORP=1TO7STEP2:R(P)=X+X+X+X:NEXT
490 R(2)=X+X+X+Y+Y:R(4)=X+X+X+Y+Z:R(6)=X
+X+X+Y+Y:R(8)=X+X+Y+Z+"C!16C!16C!8"+Z
500 H0="T160L16O3M560S0"
510 H="EABAR8D8EABAREABAR8D8R8D8EABA"
520 '◆― PLAY ―◆
530 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,R0,G0,H0
540 FORP=1TO8:PLAY#2,A(P),B(P),C(P),D(P)
,E(P),F(P),R(P),G(P),H:NEXT
550 SWAPI,J:SWAPJ,K:PLAY#2,I:GOTO540
```

聴き手のイメージを刺激する音色

スクウェア ©スクウェア

ファイナルファンタジーIII

「祭壇の洞窟」

■神奈川県　ピッチョン(17歳)●ゲームミュージック

ピッチョンくんは音色と音量のコントロールがとってもじょうず。「ミャー」とあとからふくらんでくる音色なんかは、聴き手のイメージをずいぶん刺激します。プログラムも演奏時間も短いんだけど、内容が濃いので満足感がある。えー、筑摩書房から細野晴臣責任編集(?)の季刊誌、H2(エッチ・ツー)が創刊されてるけど、これを見るとウォーリー・バダルー他、世界の新鮮で優秀な音楽がいろいろ紹介されています。

```
10 '― SAIDAN NO DOHKUTU ARRANGED By ピッチ
ョン
20 CLEAR2000:CALLMUSIC(0,0,1,2,1,1,1,1)
30 CALLTRANSPOSE(0):CALLPITCH(440):DEFST
RA-H:DEFINTI-Z
40 SOUND7,49:SOUND6,4:POKE&HFA3C,10
50 DIMA%(15),B%(15)
60 CALLVOICECOPY(@30,A%)
70 FORI=0TO15:B%(I)=INT(A%(I)/28.5):NEXT
I
80 CALLVOICECOPY(B%,@63)
90 '― MELODY ―
100 A0="@63V14OL8G4.>DC4<B-AG2.{GAB-}4>E
2.{<GAB-}4>E-1"
110 A1="OG4.>DC4<B-AG2.{GAB-}4>E2.{<GAB-
}4>E-2.&E-.@22{<FA->C}16"
120 A2="V15O5F4.E-D4E-.<F32A-32>C2.<B-.F
32A-32>C2.E-.<F32A-32>D2.&D.{<FA->C}16"
130 A3="O5F4.E-D4E-.<F32A-32>C2.<B-.F32A
-32>C2.G.<A-32>C32F1"
140 '― RPEGIO ―
150 BA="@2V15OL16Q7GAB->D<B-AGAB->D<B-AG
AB->D"
160 BB="<GAB->E-<B-AGAB->E-<B-AGAB->E-"
170 BC="<GAB->E<B-AGAB->E<B-AGAB->E"
180 B1=BA+BB+BC+BB
190 BD="OA-B->CE-C<B-A-B->CE-C<B-A-B->CE
-"
200 BE="<A-B->DFD<B-A-B->DFD<B-A-B->DF"
210 BF="<A->CE-GE-C<A->CE-GE-C<A->CE-G"
220 B2=BD+BE+BF+BE
230 '― BASS ―
240 C0="@5V12O3L4D2D2E-2E-{E-E-E-}E2E{EE
E}E-2E-2"
250 C1="D.D8D2E-.E-8E-{E-E-E-}E.E8E{EEE}
E-.E-8E-2"
260 C2="O2F2.CF2.DF2.E-F1"
270 '― DECORATION 1 ―
280 D0="@0V12O5L16Q5R8.DD8.GG8.DD4R8.E-E
-8.GG8.E-E-4R8.EE8.GG8.EE4R8.E-E-8.GG8.E
-E-4"
290 D1="@48L4O5V14Q8R1R2C<B->C1<B-1"
300 D2="R1R2>C<B->C2DE-D1"
310 '― DECORATION 2 ―
320 E0="@0V12OL16Q5R8.B-B-8.>DD8.<B-B-4R
8.GG8.>E-E-8.<GG4R8.GG8.>EE8.<GG4R8.GG8.
>E-E-8.<GG4"
330 E1="@48L4V14OQ8R1R2AGA1G1"
340 E2="R1R2AGA2B->C<B-1"
350 '― SUB MELODY ―
360 F1="@12O2V11Q8R1R1R1R2.L4{GAB->CDEF+
}"
370 FA="@4O6V13Q6L16R8B-AB-8GF+G8DCDR16<
B-8"
380 FB=">R8B-AB-8GF+G8E-DE-R16<B-8"
390 FC=">R8B-AB-8GF+G8EE-ER16<B-8"
400 F2=FA+FB+FC+FB
410 '― RHYTHM ―
420 GA="S0M2000L4CR16L16CCCL4CC"
430 GB="L4CR16L16CCCL8CCL12CCC"
440 G0=GA+GA+GA+GB:G1=GA+GA+GA+GA
450 '― PRELUDE ―
460 B0="@6O4L16Q7V3B->CDFDCV5<B->CDFDCV8
<B->CDFV10E-FGB-GFV12E-FGB->E-FV14GB->E-
B-"
470 F0="@6O4L16Q7V3FAB->D<B-AV5FAB->D<B-
AV8FAB->DV10<B->DE-GE-DV12<B->DE-GB->DV1
4E-GB->G"
480 '― TEMPO ―
490 H="T90":PLAY#2,H,H,H,H,H,H,H
500 '― PLAY ―
510 PLAY#2,"",B0,"","","",F0
520 PLAY#2,A0,B1,C0,"","",""
530 PLAY#2,A1,B1,C1,"","",""
540 PLAY#2,A2,B2,C2,"","",""
550 PLAY#2,A3,B2,C2,"","",F1
560 PLAY#2,A0,B1,C0,D0,E0,F2,G0
570 PLAY#2,A1,B1,C1,D0,E0,F2,G0
580 PLAY#2,A2,B2,C2,D1,E1,"",G1
590 PLAY#2,A3,B2,C2,D2,E2,"",G0
600 GOTO 520
```

13歳といえば中学1年生でしょうか、松村クンのオリジナルは元気がいい。テーマとかハーモニーとかは秋の運動会ていどだけど、むやみに大きなスネアがやたらに幅をきかせていて、こりゃーいいや。松村くんのために、参考作品をあげておくと、民族音楽のコーナーでトルコの軍楽隊のCDを探すといいですよ。大太鼓とスネアのアンサンブル、悲しすぎるメロディなど、日本人の感性の屋台骨をぐらぐらとゆさぶる真理が見える。

```
10 ' <<< HAPPY DAY >>>
20 '
30 '
40 '1991/7/12 まつむら,ひろかず
50 '
60 CLEAR9000:CALLMUSIC(1,0,2,2,2):CALLVO
ICE(@24,@6,@24,@6,@14,@33):DEFSTR A-T:SO
UND 7,49:SOUND 6,20
70 '<<<< T >>>>
80 T="T150"
90 '<<<< A >>>>
100 A0="V15 @V119 L16 O5 Q5"
110 A1="A8AAQ8A4Q5A8AAQ8A4<ABAB>Q5C+8E8A
4<Q8A4>L8"
120 A2="D>Q5DDDQ8EQ5D<<EF+G>>DDDQ8EQ5D<<
EF+G+>>EEEQ8F+Q5EDC+Q8<B4>C+4<A4F+G"
130 A3="A>Q5DDDQ8EQ5D<<EF+G>>DDDQ8EQ5D<<
EF+G+>>F+EDQ8C+Q5<BA>EQ8D&D2R8<<DC+<"
140 A4="B4.>C+D4F+4Q5C+4Q8<A2.>>E>Q5EEEQ
8F+Q5EDC+<Q8B4>C+4<A4F+G"
150 A5="A>Q5DDDQ8EQ5D<<EF+G>>DDDQ8EQ5D<<
EF+G+>>EQ8D+Q5EQ8F+Q5EQ8GQ5C+Q8D&D2<Q5GF
+EQ8"
160 '<<<< B >>>>
170 B0="V15 @V90 L16 O5 Q5"
180 B1="F+8F+F+Q8F+4Q5G8GGQ8G4<C+DC+DQ5E
8A8>C+4<Q8C+4L8"
190 B2="F+>Q5F+F+F+Q8GQ5F+<<GAB>>GGGQ8AQ
5G<<G+AB>>BBBQ8BQ5BGGQ8G+4G+4G4<DE"
200 B3="F+>Q5F+F+F+Q8GQ5F+<<GAB>>GGGQ8AQ
5G<<G+AB>>GGGQ8AQ5AGGQ8F+&F+2R8<F+E"
210 B4="D4.EF+4B4Q5E4Q8C+2.B>Q5BBBQ8BQ5G
+G+G+Q8G4E4C+4<DE"
220 B5="F+>Q5F+F+F+Q8GQ5F+<<GAB>>GGGQ8AQ
5G<<G+AB>>BQ8A+Q5BQ8>C+Q5<AQ8BQ5GQ8F+&F+
2<Q5BAGQ8"
230 '<<<< C >>>>
240 C0="V15 @V120 L8 O3 Q6"
250 C1="D4.C+<B4.B-A4E4AAB>C+"
260 C2="D4<A4>DDEF+G4D4GAGF+E4<B4>E<G+AB
>G+EF+G+A<AB>C+"
270 C3="D4<A4>DDEF+G4D4GAGF+E4<A4>E<AB>C
+D<AF+AD4>DC+"
280 C4="Q4BF+BF+BF+BF+F+C+F+C+F+C+F+G16F
+16Q6E4<B4>E4<B4>GEF+GA<AB>C+"
290 C5="D4<A4>DDEF+G4D4GAGF+EDC+<BA>A<B>
C+D4<A4DAB>C+"
300 '<<<< D >>>>
310 D0="V15 @V123 Y23,85 Y24,160"
320 D="MSH8MSH16MSH16MSH32MSH32MSH32MSH3
2MSH32MSH32MSH32MSH32":D1=D+D+"MSH16MSH1
6MSH16MSH16MSH8MSH8MSH8BMH8BMH8BMH8"
330 D="BMH8MSH8BMH8MSH8BMH8MSH16MSH16BMH
8MSH8":D2=D+D+D+"BMH8MSH8MSH32MSH32MSH32
MSH32MSH32MSH32MSH32MSH32MSH8BMH8BMH8BMH
8"
340 D3=D+D+D+"MSH32MSH32MSH32MSH32MSH32M
SH32MSH32MSH32MSH8MSH8MSH4BMC4"
350 C="BMH8MSH16MSH16BMH8MSH8BMH16MSH16M
SH16MSH16BMH8MSH8":D4=C+C+D+"MSH8MSH8MSH
32MSH32MSH32MSH32MSH32MSH32MSH32MSH32MSH
8MSC8MSC8MSC8"
360 D5=D+D+"MSH8MSH32MSH32MSH32MSH32MSH8
MSH8MSH8MSH32MSH32MSH32MSH32MSH8MSH8MSH8
MSH8MSH32MSH32MSH32MSH32MSH32MSH32MSH32M
SH32MSH8MHC8MHC8MHC8"
370 '<<<< E >>>>
380 E0="S0M2000 L32"
390 E="C8C16C16CCCCCCCC":E1=E+E+"L16CCCC
L8CCCM400CCC"
400 E="CM2000CM400CM2000CM400CM2000C16C1
6M400CM2000CM400":E2=E+E+E+"CM2000CL32CC
CCCCCL8CM400CCC"
410 E3=E+E+E+"M2000L32CCCCCCCCL8CCC4M650
0C4M400"
420 F="CM2000C16C16M400CM2000CM400L16CM2
000CCCL8M400CM2000CM400":E4=F+F+E+"M2000
CCL32CCCCCCCCL8CM3000CCCM400"
430 E5=E+E+"M2000CL32CCCCC8C8C8L32CCCCC8
C8C8C8L32CCCCCCCCL8CM3000CCCM400"
440 '<<<< F >>>>
450 F0="V10 L16 O5"
```

N-Pがうらやましい)」

配列に各パートを入れていく部分のマルチステートメント(:)の使い方が、頭をそろえるように使っていて、見やすいのでとても好感が持てます。

■■■祭壇の洞窟

ピッチョン「友達から借りてきた『悠久の風伝説』のCDを元に耳で聴きながら作りました。音がはずれていても許して。FFIIIの楽譜は存在するのでしょうか?」(わかりません)

ピッチョンクンから評者に質問です。

「よっちゃん様、FM音楽館の曲はなんで聞いているのでしょうか」

「あ〜、お答えします。そのとき、編集部であいている機械です」

■■■HAPPY DAY

松村弘和「この曲はテスト中に問題用紙に書いていたもので、最初からDATAでした。PC-9801で作ろうかと思いましたが、リズム音をうまく使えるMSXにしました。マーチふうの楽しい曲。聞いていると元気が出てくる曲だと思います」

```
460 '<<<< G >>>>
470 G0="V10 L16 O5"
480 '<<<< ﾃﾞｨﾁｭｰﾝ >>>>
490 POKE-1476,55:POKE-1444,60
500 '<<<< Let's Play >>>>
510 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
520 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0
530 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,A1,B1
540 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,A2,B2
550 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,A3,B3
560 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,A4,B4
570 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,A5,B5
580 GOTO 540
```

JL2TBBには一言もない。ジムノペディの3拍子ハウス・バージョンで、こいつは3本も4本も取られたなあ。いかにポルタメントをかけているかという技術論は、下のノーツノーツ参照のこと。トゥマッチ(やりすぎ)なドラムのフィル・イン、メロディ後のハープのさわやかな場面転換、見事に短縮されたリストなど、すばらしいという賞賛あるのみ。クライ〇ラー&〇ンパニーなんていうクラシックをアレンジしなおしてる連中も、このくらい賢ければいいのになあ。

```
1 'ｼﾞﾑﾉﾍﾟﾃﾞｨ #1 by JL2TBB for MSX-MUSIC
100 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CALLPITCH
(441):CALLTRANSPOSE(0):CALLTEMPER(9)
110 CLFAR2000:DEFSTRA-T:DEFINTU-Z:DIMA(1
0),B(10),C(10),D(10),E(10),F(25),R(10)
120 '=====>Ancodia BASS
130 AE="T129V15O4L16@31Y4,250Y5,243Q7ER8
G8GF+8G4"
140 AF="F+R8A8AG+8A4":AD="DR8F8FE8F4"
150 AA="AR8>C8C<B8>C4<":AG="DR8G8GF8G4"
160 A(1)=AE+AF:A(2)=AD+AA:A(3)=AG+AF:A(4
)=AE+AD
170 '=====>Backing PIANO
180 B="T129Q@0L2"
190 B(1)=B+"V9O3E.F+.":C(1)=B+"VO4RB.>C+
<":D(1)=B+"VO5RD.E":F(1)=B+"VORG.A"
200 B(2)="D.A.":C(2)="RA.>C<":D(2)="RF.E
":B(3)="D.D.":C(3)="RG.A":D(3)="RC.D"
210 B(4)="E.D.":C(4)="RB.A":D(4)="RD.C"
220 B(5)="LO3@15A>A>A>>A<A<A":C(5)="LO3@
15R16B>B>B>>F+<F+<F+8."
230 D(5)="LO@15R8C>C>C>E<E<E8":E(5)="LO@
15R8.E>E>E>D<D<D16"
240 '=====>Arpegio DECAY
250 E(1)="T129V9O6L16@14Q4EBADEBADEBA>D<
F+>C+<BEF+>C+<BEF+>C+<B>E<"
260 F(5)="R16"+MID$(E(1),5,50):F(9)=F(5)
+"@3O6V13"
270 E(4)="VL8@16QR8BAB>E4<R8AGA>D<A"
280 E(6)="R8BAB>C4<R8AGA>E<A"
290 '=====>RHYTHM
300 RA="T129V1@A15":RB="B!H16H16C16S!16H
16S!16B!H16BC16S!16H16H16C16"
310 RC="V15S16S16M16Y24,99M16Y24,200S24S
24M24M24Y24,99M24M24Y24,200S32V6S32S32S3
2S32BS32S32S32"
320 R(0)=RA+RB+RB:R(1)=RB+RC
330 '=====>MELODY
340 F(2)="T129V13@3LQ7O6RF+AGF+C+"
350 F(3)="<B>C+L32D16&Y21,125&D&Y21,110&
D&Y21,95&D&Y21,80&D&Y21,65&D&Y21,50&D<A2
.>"
360 F(6)=F(2):F(7)=F(3)
370 F(10)="Q2C+2.F+2Q":F(11)="V<E1V13"
380 F(12)="@2Y37,32V15R2.LAB>C"
390 F(13)="ED<B>DC<B>":F(14)="D2R2.@9V12
D":F(15)="EFGACD":F(16)="ED<B>D"
400 F(17)="RR1V13Q7@3D":F(18)="Q2GR2FY37
,0Q7":F(19)="<B>CFEDC":F(20)="EDC<F2G>"
410 F(21)="C2.D2."
420 F(22)="@24ORB-32B8..>DC+2<B8A8"
430 F(23)="RL16BB-B>DD-DEDL6C+DC+<B8A8"
440 F(24)="RL16B4>D4F+AGC+GF+C+ED<EF+A"
450 F(25)="LB>DC+<B.>C+24C24<B24A8"
460 '=====>PLAY SEQUENCE
470 FORX=0TO1:PLAY#2,"",B(1),C(1),D(1),E
(X),F(1):NEXT
480 FORW=0TO1:FORX=0TO20:GOSUB580:NEXT
490 U=U+1:IFU=3THENRC=""
500 PLAY#2,"",B(5),C(5),D(5),E(5),F(21),
"R2."+RC:IFU=3THEN490ELSEIFU=4THEN570
510 RESTORE:NEXT:RESTORE560
520 FORW=1TO4:FORX=22TO25:GOSUB580:NEXT:
FORV=-1TO0:CALLPLAY(6,V):NEXT:CALLTRANSP
OSE(W*300):NEXT
530 PLAY#2,"",B(1),C(1),D(1),"",F(1):FOR
X=1200TO0STEP-5:CALLTRANSPOSE(X):NEXT
540 RESTORE:GOTO480
550 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,3,3,3,
3,3,4,4,4
560 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
570 END
580 READY:Z=XMOD2:PLAY#2,A(Y),B(Y),C(Y),
D(Y),E(Y+(X=19)*-2),F(X),R(Z):RETURN
```

イモ欽トリオの大ヒット・テクノ

©細野晴臣

ハイスクールララバイ

※この作品はディスクに収録されていません

■神奈川県　JL2TBB(20歳)　◉一般曲

テクノ全盛のころにイモ欽トリオが大ヒットさせた曲。せわしないユキヒロ風ドラムに時代を感じる。ディスクに入れるといろいろたいへんなので収録されていないのが残念だけど、JL2TBBの作品だし、ぜひ打ちこんで聴いてみて。おお、この曲も細野さんか。このまえYMOの1枚目を聴き直したんだけど、やっぱり細野さんの曲がおもしろい。テクノでやってもリズムのニュアンスが豊かなところが魅力です。最近の忌野清志郎と坂本冬美と一緒のHISも傑作でした。

```
100 'ﾊｲｽｸｰﾙﾗﾗﾊﾞｲ BY JL2TBB FOR MSX-MUSIC
110 'pitch bend routin for PSG ch.1
120 'DOWN->"s0" UP->"s1" or others
130 CALLMUSIC(0,0):CLEAR100,&HC000
140 FORI=&HC000TO&HC047:READA$
150 A=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKEI,A:NEXT
160 IF S<>7621THENPRINT"Wrong DATA":END
170 DATA D5,F5,3E,0D,CD,96,00,A7,20,1F,A
F,CD,96,00,C6,1F
180 DATA F5,5F,3E,00,CD,93,00,F1,30,0C,3
E,01,CD,96,00,3C
190 DATA 5F,3E,01,CD,93,00,F1,D1,C9,AF,C
D,96,00,D6,0F,F5
200 DATA 5F,3E,00,CD,93,00,F1,30,0C,3E,0
1,CD,96,00,3D,5F
210 DATA 3E,01,CD,93,00,18,DF,00
220 KEY1,"POKE-605,201"+CHR$(13)
230 POKE-604,0:POKE-603,192:POKE-605,195
240 CALLMUSIC(0,0,2,2,1,1,1,1):CALLTRANS
POSE(50):CALLPITCH(442)
250 CLEAR2000,&HC000:SOUND7,46:SOUND6,3
260 DEFSTRA-U:DIMA(13),B(13),C(13),D(13)
,E(13),F(13),G(13),H(13)
270 POKE-1492,120:POKE-1460,130
280 I="M999C8M300CC":J="M3000OEEEECCCC"
290 G(0)="T180L16S0R1"+J:H(0)="T180SM300
L16"+I+I+I+I+J
300 G(1)="L8S0O2EOEC<G>O1AR8OER8O1AAOER8
O1AR8OER8"
310 H(1)="L8SM1500CM3000CCCM999CM300C16C
16M3000CM300C16C16M999CCM3000CM300C16C16
M999CM300C16C16M3000CM300C16C16"
320 I="O1AR8OER8O1AAOER8":J="M999C8M300C
CM3000C8M300CCM999C8C8M3000C8M300CC"
330 G(3)=I+I:H(3)="L16"+J+J:G(7)=LEFT$(G
(3),26):H(7)=LEFT$(H(3),71)
340 G(8)="L16OM3000EEEECCCC":H(8)=G(8)
350 K="O1AR8OER8O1AOEER8":L="M999C8M300C
CM3000C8M300CCM999C8M3000C8C8C8"
360 G(9)="L8"+I+K:H(9)="L16"+J+L
370 K="O1AR8OE8R8L16EECC<GGD8":L="M999C8
M300CCM3000C8M300CCM3000CCCCCCC8"
380 G(10)=I+K:H(10)=J+L
390 G(11)="S0L8O1AR8OE<G>RS1ER8"
400 H(11)="M999C8CCM3000C8C8M900C8M300CC
M3000C8M300CC"
410 G(12)="L16OS0EC<G>CEC<G>CEECC<GGDDL8
":H(12)="M3000"+STRING$(16,"C")
420 A(1)="T180Q06@5V12R8L8AGF&F1":B(1)="
T180Q06@5V12R8L8FED&D1"
430 C(1)="T180Q@16VL8R2.O6DDREERFF":D(1)
="T180Q@16VL8R2.O5B-B->RCCRDD"
440 E(1)="T180Q@16VLR2.O5FRGRA":F(1)="T1
80@31V13L8Q4O5R2<GGGGAAAA>DDDD"
450 FA="O5CCCC<GGGGAAAA>DDDD":FB="O5DDDD
<GGGGAAAA>DDDD"
460 A(2)=A(1):B(2)=B(1)
470 C(2)=MID$(C(1),12,10):D(2)=MID$(D(1)
,12,13):E(2)=MID$(E(1),10,9)
480 F(2)=LEFT$(FB,16):G(2)=G(1)+"O1AS1OE
EES0":H(2)=H(1)+"M900CM3000CCC"
490 A(3)="@6Q7O5V12Y48,188LAFED8AA8FED":
B(3)="Q@2O6V12D1R8AGAFGEF"
500 C(3)="@16L8V9DFDFDFDFDFDFDF":D(3)=
"@16LV9Q4R8AAAAAAAQL8A"
510 F(3)=STRING$(16,"D"):E(3)="@14L8V11Q
3O3"+F(3)
520 A(4)=">D<AGF8A":A(6)="AFEF8L8D>@14RL
8DCDLV13F.Y48,124<V12"
530 F(6)=F(3):E(6)=E(3)
540 FORW=4TO6:B(W)=B(3):C(W)=C(3):D(W)=D
(3):G(W)=G(3):H(W)=H(3):NEXT
550 J="B-B-B-B-B-B-B-":F(4)="<"+J+J+"AA"
560 E(4)=F(4)
570 A(5)=">D<AGF8>DD8<AGF":F(5)=STRING$(
16,"G")+">":E(5)=F(5)
580 A(7)="V13R8L8AAAA4GG4FF4":B(7)="R8L8
O5V11@6EEEE4ED4DD4"
590 C(7)="R8L8O5V10@6CCCC4C<B-4B-B-4"
600 F(7)="<AAAAAAAB-B-B-B-B-":E(7)=F(7)
610 C(8)="@9V11O5LFG":D(8)="@9V11O6LDE"
620 E(8)="@9V11OLB->C":F(8)="B-B->CC<"
630 A(9)="V12AAA4>CR8<A>CDC<A>C4":C(9)="
L8@9O5V10F1.R8AGF"
640 D(9)="L8@9O5V9C1D2R8FED":E(9)="L8@9V
9O5<A1.R8>DC<A"
650 F(9)="FFFFFFFFDDDDDDDD":B(9)="O3L8Q3
V10@14"+F(9)
660 A(10)="V13DDDE4EEEFFFFF4G4<":C(10)="
@6V13B-B-B->C4CCCDDDDD4E4"
670 D(10)="@6V12GGGA4AAAB-B-B-B-B-4>C4":
F(10)="GGGAAAAAB-B-B-B-B->CC<"
680 B(10)=F(10):E(10)=A(10):F(12)=">"
690 GOSUB830
700 X=1:FORW=0TO2:GOSUB830:F(1)=FB:NEXT:
X=2:GOSUB830
710 FORW=0TO1:X=3
720  FORV=0TO2:GOSUB830:X=X+1:NEXT
730  IFW=1THENX=X+1
740  GOSUB830:F(1)=FA
750 NEXT
760 Z=Z+1:ONZGOTO700,770,700,770
770 X=8:GOSUB830
780 FORW=0TO3:X=9:GOSUB830:X=10:GOSUB830
:NEXT:IFZ=4THEN800
790 X=11:FORW=0TO2:GOSUB830:NEXT
800 X=12:GOSUB830:IFZ=4THEN810ELSE710
810 CALLPLAY(0,W):IF W THEN810
820 POKE&HFDA3,&HC9:SOUND6,31:SOUND9,16:
SOUND12,64:SOUND13,0:END
830 PLAY#2,A(X),B(X),C(X),D(X),E(X),F(X)
,G(X),H(X):RETURN
```


Notes' notes ノーツ・ノーツ

■■■ジムノペディ#1

JL2TBB「ジムノペディからメジャー7thをもぎとり、ワルツでハウスさせた曲です。ポリフォニックなアルペジオやベンドや転調なんかのテクニックはみんな盗んで使ってください。それにしてもGAN☆Pは天才だ／」

ところでメロディの最初のほうでツルツルと気持ちよくすべりおりてくるポルタメントはF(3)に大量にあるYコマンド。微妙な音程をレジスタに書きこんでいるのです。

■■■ハイスクールララバイ

タイマ割りこみフックを利用したピッチベンドルーチンのため、F1キーに解除用命令が入っています。プログラムを止めたらF1キーを押すこと。JL2TBB「中古レコード店『おとき ち』に何気なく入ったときに思わず買ってしまったのがこの曲です。作ったころはまだ学生でしたが、いつのまにやら会社員になってしまった私です。会社に入るとプログラムを作る時間がなくなってしまいます。ああ、困った」

FM音楽館 特別講座「音楽」の知識

講師 よっちゃん

2 メロディと並行する和音

トッド・ラングレンの右手

トッド・ラングレンって誰?

ロックとポップスをつないだ偉人を2組あげるとすればイギリスのビートルズとアメリカのビーチボーイズが筆頭なのですが、トッド・ラングレンはビートルズ以降のロックに刺激された、アメリカはデトロイト出身の顔の長い人。ロック・ファンであると同時にR&Bなどの黒人音楽ファンでもあったトッドは、黒人音楽の優雅なメロディとロック・ポップスのカッコイイリズムやコードをうまく結びつけ、その後ホール&オーツ、遠く山下達郎や高野寛にまで影響の及ぶ黄金のポップ道のパイオニアになった。この頃日本にも数回来日しているので、ファンも少なくないと思います。

右手のコードの流れ

じゃあ、トッドの曲のどこがカッコイイのか。名曲中の名曲『CAN(キャン) WE(ウィー) STILL(スティル) BE(ビー) FRIENDS(フレンズ)』の一部分を取り出して分析してみよう。

まず、メロディとコードの関係を見ると、メロディはM7の音やm7での9thの音(9月号参照のこと)と、単純な和音以外の音を拾っていて、これだけでもけっこうイカす。

でも、このくらいはスウィートなソウル・ミュージックではあたりまえだ。また、ベースの音も、コードの音をすなおに拾っているだけでふつう。

トッドの特徴は、なんといっても右手のコード(楽譜の2段目)がメロディと一緒に流れていく点にある。

楽譜を見ると、部分的に3和音になっているところもあるけど、ほとんどメロディにもう1音付けた形で右手のコードがメロディと並行して上下している。これが、きれいなメロディの流れを強調するとともにベースとの対比でいくつもの自然なコードの流れを作っている(いちいち名前を付けると2段目みたいにすごく面倒)ので「ああ、きれいだなあ」と感じさせる原因になっているのだ。

ふつうとふつうじゃないもの

ちなみに、ベースまでもがコードやメロディと並行に流れるとどうなるだろう? 試聴用サンプルプログラムの行90にある「'」を取って、この行のプログラムを生かしてみると(楽譜では4段目のパートを生かす)、ベースも一緒に上下するバージョンが聴けます。動きがせわしなくなって意外につまらない。

ふつうとふつうじゃないもの、落ち着いたパートと変化するパートのバランスや対比がカッコよさにつながるという1例です。いいなと思った人は『ミンクホロウの世捨て人』などのトッドのソロ・アルバムがお勧めです。

試聴用サンプルプログラム(このプログラムは付録ディスクには収録されていません)

```
10 CLEAR500:CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="@3303Q5T120V12L8C4.CG4.GC4.CG4.G
E4.EB4.BE4.ED4.D"
30 A2$="L4CDE8DCDE8DEGGEE8D.E8D.E8<B8>"
40 B1$="@306T120L4V7AB>E8D<AB>E8DEGF+D<B
8A2."
50 C1$="@1605T120L4AB>E8D<AB>E8DEGF+D<B8
A.B8A.B8A8"
60 D1$="@1605T120L4F+GB8AF+GB8AB>DD<BG8F
+.G8F+.G8F+8"
70 E1$="@1605T120L4R1R1BAF+"
80 PLAY#2,A1$,"R48"+B1$,B1$,C1$,D1$,E1$
90 'PLAY#2,A2$,"R32"+B1$,B1$,C1$,D1$,E1$
```

☆『ソーサリアン』のオリジナル・シナリオ・コンテストの応募要項、応募用紙〈その1〉は94〜97ページです。

応募用紙 ＜その2＞ アイテム

●アイテムが4つ以上あるときは、どんどんコピーして使用してください。また、イメージイラストは、できるだけ色をつけてください。

通し番号	アイテム名	クリア条件に必要か	種類	魔法	MP	火	水	木	月	陽	金	土
		○ ×										

イメージイラスト	入手方法や特殊効果(カギとして使ったとかいろいろなこと)について
	登場シーン番号

通し番号	アイテム名	クリア条件に必要か	種類	魔法	MP	火	水	木	月	陽	金	土
		○ ×										

イメージイラスト	入手方法や特殊効果(カギとして使ったとかいろいろなこと)について
	登場シーン番号

通し番号	アイテム名	クリア条件に必要か	種類	魔法	MP	火	水	木	月	陽	金	土
		○ ×										

イメージイラスト	入手方法や特殊効果(カギとして使ったとかいろいろなこと)について
	登場シーン番号

応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

〈キリトリ線〉

応　募　用　紙　<その3>　シナリオ全図

●方眼のマス目を使って96ページに示した「天の神々たち」の図を見本にして、同じように自分のシナリオを図式化してください。このシナリオ全図の各シーンにそれぞれ通し番号をふってください。なお、このシーン番号は、アイテムの登場場所、イベントの発生場所などの大事な番号となります。スタートから順を追ってつけていってください。

●下の方眼は、1マスが最小単位の1画面を示します。また、1シーン最大6.5画面分までです。

●各シーンは、―→一方通行、←→両通行、……ワープ、という線で結んでください。

●シーンによっては、ある条件が整うとグラフィックが変わったりするという場合は、同じシーンのコマの中に、シーン1の1、シーン1の2のように番号をさらにふってください。

●合計シーン数は15〜20を目安にして、ほかのソーサリアンのシナリオと規模を合わせてください。

●各シーンの詳しい内容は、この用紙の裏の応募用紙その4<MAPデータ>に記入します。

これが最小の1画面

応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

<キリトリ線>

通しページ番号

応　募　用　紙　<その4>　MAPデータ

●応募用紙<その3>シナリオ全図で書いた各シーンを、シーンごとにわかりやすく色をつけた絵と文章で表現してください。

●1シーン最小1画面、最大6.5画面分であることをお忘れなく。

●この用紙は、シーンがすべて書けるだけコピーをとって使用してください。

地形の説明　絵では表現できない状況(溶岩地帯なので、歩くとダメージを受ける、など)を文章で表現。どこの画面のことなのか明記を忘れずに。

このシーンでのイベント　赤いたねを落とす、シーン××からワープして画面×の位置に落ちる、など起こることを細かく書いてください。

シーン番号

画面1　画面2　画面3

画面4　画面5　画面6　画面7

地形の説明　絵では表現できない状況(溶岩地帯なので、歩くとダメージを受ける、など)を文章で表現。どこの画面のことなのか明記を忘れずに。

このシーンでのイベント　赤いたねを落とす、シーン××からワープして画面×の位置に落ちる、など起こることを細かく書いてください。

応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

<キリトリ線>

投稿ありがとう

7月期整理分(10月情報号採用対象分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は、10月情報号掲載選考のため7月でしめ切った方たちの分です。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。

ファンダム

●北海道
風〜風船とばし/新関大輔
●福島県
NAME EDITOR/三浦康之
決着の時/山口義博
●千葉県
透明人間/清水智
Oh!デカⅠ円玉　他①/蒔田茂幸
HOP LAND 2/白石恒太
激闘ホロヨンマン/白石恒太
●東京都
それゆけ、サバイバルだ!!/田辺英和
カケヨウゼ!/宮崎友和
キーパンチャにゅうりょくん/澤山隆司
エキサイティングアタック/藤永俊輔
●神奈川県
ぴゅう太のぼーけん/中村祐介
富士山大爆発/赤崎和広
●長野県
FIRE STORM/木内靖
U-BATTLE/斎藤大輔
●新潟県
酒場物語/岩崎朋美
●石川県
I feel … 4　他①/俵広明
●岐阜県
裏表止/田中将司
CITY BOY/柴田義雄
●愛知県
ACEをねらえ!/伊藤友則
●三重県
DRILL　他Ⅰ/界外年応
DORAGONアッオー　他②/樋口義剛
●滋賀県
DEVIL FACE/小野努
●大阪府
3Dスペースパニック　他①/森津正臣
タイプクイック　他①/竹内陽一
超生命体　他①/花畑次郎
スパルタ教師M/山岸淳一
戦車/北川純次
●兵庫県
FLYING STONE/青木拓人
ROCK RIVER/長谷川誠
●和歌山県
04ドラッグ　他①/中西英之
●奈良県
魔王/二宮靖智
●広島県
一週間の壁　他①/杉原守
●愛媛県
BOMBER SNAKE ～カエルの逆襲～/松本道明
氷上よーさいからの脱出/松本道明
●高知県
ころがし魔/岡林大

AVフォーラム

今月は「スーパー付録ディスク」作成のため、7月期に届いた作品はすべて来月送りとしました。

FM音楽館

今月は「スーパー付録ディスク」作成のため、7月期に届いた作品はすべて来月送りとしました。

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
龍戦士　他①/田中知明
●秋田県
空母出撃/工藤弘陵

●栃木県
舞妓/丸山真吾
●群馬県
渚のパッキン人魚　他①/宮本正太郎
●埼玉県
WIZARD/小池磨人
おほほほほっ　他①/藤井貴昭
にんじんの叫び/樋口哲矢
●千葉県
こわれた〜/山本裕一
FRAY/石井洋
「夏」/綿貫正樹
●東京都
青天の下で/戸恒京子
FG Ⅰ　他③/迫田秀和
風の中/山本太地
●長野県
夏!　他①/清水忠利
木端微塵/長島陽一
●岐阜県
素敵な象の西の旅/中原智
ねこのねーちゃん/高橋哲人
路線変更　他①/立川寛
●静岡県
殺されてーか/渡辺茂樹
●三重県
RPG/服部誠
夏祭り/大竹敬二
●京都府
日没前の行軍/三浦一誠
●大阪府
MSX記念切手シリーズ　他②/山中真悟
●鳥取県
CHINA　他②/猪口亮
●佐賀県
軍人さん　他②/渡辺英樹
●長崎県
「過去」/中田亜弓
●熊本県
アニイ(道路工事へん)/今田功
☆紙芝居部門
●福島県
聖戦－邪神ガイアー/渋谷智之
●栃木県
祝・ソーサリアン発売決定記念/田村真一
●新潟県
Fancy/竹内直也
●京都府
老人少年ぼくホエホエくん第Ⅰ話/北村茂勝
●大阪府
ぼくにまかせろ!　勇者くん/萩上康成
The ヒットマン/今井啓明
●愛媛県
ハイな男/越智大作
●富山県
顔の進化/岡田弘己
●高知県
さばくのあらし(竜巻編)/岡林大

ゲーム制作講座

●東京都
バウンド/加藤隆徳
大陸戦記/大澤直基
●神奈川県
ザ・バッド・スペース/川上靖之
●長野県
Shinin'Star/竹内千博
●愛知県
ザ・スーパーファイト・ラフ・クラッシュ・レース/久保勝浩
●広島県
セ・ルゼイン　他①/池田慎二
暗黒と泥濘の中で/竹崎祥英
●宮崎県
男の意地/横山真人

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムのN画面への応募は①ー❷ □ー○	1ファンダム（①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門） 2FM音楽館（①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲） 3CG（①紙芝居部門 ②イラスト部門） 4その他（ ）
作品名	［ファイル名 ］	
氏名	フリガナ （ ）歳 男・女	ペンネーム ＊「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□ フリガナ 都道府県	
☎	ー ー	投稿日 1991年 月 日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？ はい［雑誌名 年 月頃］ いいえ

②（①ではいと答えた方のみ）その雑誌で採用されましたか？ はい・いいえ

③（全員の方に）この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい［雑誌名 年 月号 ページ］
［書籍名・CD名 ］
［参考にした作品名・記事名 ］

いいえ

④（FM音楽館に投稿の方のみ）作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
［作曲者 ］ ［歌手・演奏者 ］

⑤（CGに投稿の方のみ）使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。
［ツール名 ］
［ロードの方法 ］

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREENØ:WIDTH4Ø

を実行してリストを表示したときの画面数（ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない）によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

●RP部門　1画面タイプ
リストが1画面（24行）以内の作品
●RP部門　N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
●RP部門　10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
●FP部門
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
②プログラムの遊び方、使い方
③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説（マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること）
④プログラムの資料、解法（RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など）
⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明（図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など）

★郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク（テープ）在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞
●第16回季間奨励賞
10月号から12月号に掲載されたRP部門（画面数が10画面以内）の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第16回季間奨励賞の発表は、1992年1月号のプログラムコンテスト結果発表とあわせておこないます。ただし、プロコン受賞者は除くこととします。

●第4回FP部門奨励賞
10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚（コピー）を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意
・「フロッピーディスク（テープ）在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用
規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内（短いもの大歓迎！）のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門
毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。
●自由部門
題材は自由。センスの見せどころ。

★規定
①住所・郵便番号・氏名・年令（学年）・電話番号
②タイトル
③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意
ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用
採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト（ただし定価で1万円以内）が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは105ページの下欄外「特典」を参照。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門
動画（アニメーション）や紙芝居の作品。
●イラスト部門
1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

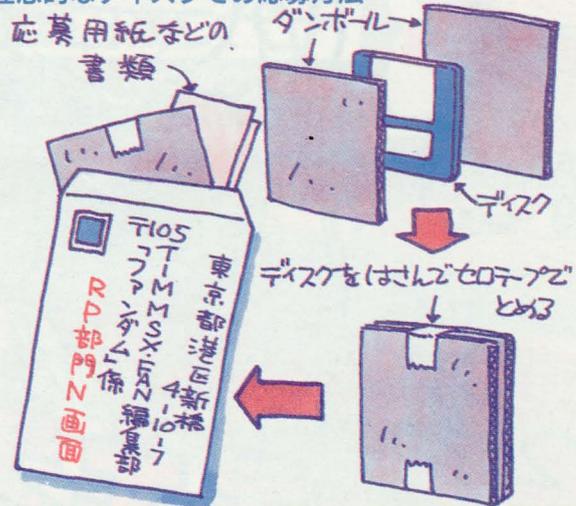
★採用
各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、半年に1度の特別企画も現在検討中！

●理想的なディスクでの応募方法

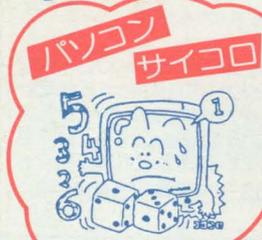
ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令（学年）・電話番号
②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用
現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

プログラムの作り方が どんどん分かる!
300種のオリジナル・プログラムが
作れる!
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
暗号作成&解読
パソコンサイコロ
ニックネーム投票集計
楽しみいっぱい!キミだけに教える300のプログラム!
ハガキをポストへ!!
★楽しいプログラムが思いのまま作れる!
★友だちがビックリする!
プログラムを作って
自慢できる!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
(財)電子技術教育協会パソコン講座
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京03(3200)5713(代表)

愛と勇気と友情と。

ザ・リンクスは僕だ。

企業のネットではない。単なるみんなのネットでもない。仲間をつくる。遊びをつくる。時代をつくる。そんなクリエイター達一人ひとりの手によって、ザ・リンクスは育った。自分の発見を、自分の気持ちを、自分の感動をそのままネットで伝えよう。誰かがいるよ。誰かに出会うよ。世間を騒がすゲームやミュージックも、そうしてザ・リンクスから生まれてきた。クリエイターの数だけザ・リンクスはある。ザ・リンクスは僕だ。

キミの感性を求めている。

■現在進行中のネットメニュー(一部)

【AISTプロジェクト】MSX使いこなしに関する情報交換や、オリジナルソフトの開発プロジェクト。
【ソフトハウスラボ】おなじみソフトハウスの皆さんをSIGに楽しく情報交換。
【ZEROスペシャルラリー】毎月開催のオリジナル・シミュレーションラリー。
【ミッドナイトラリー】毎週火曜日21時からスタートのネットワークラリーゲーム。
【インディーズBBS】ユーザー企画のBBS。

■この秋開始されるネットメニュー(一部)

【アートコンテスト】ゲーム、CG、MUSIC、ディスクマガジン等のコンテスト。
【サークルBBS】ザ・リンクスでサークル活動。ディスクマガジン制作もお手伝い。

■いま入会する人だけに……こんな特典が!

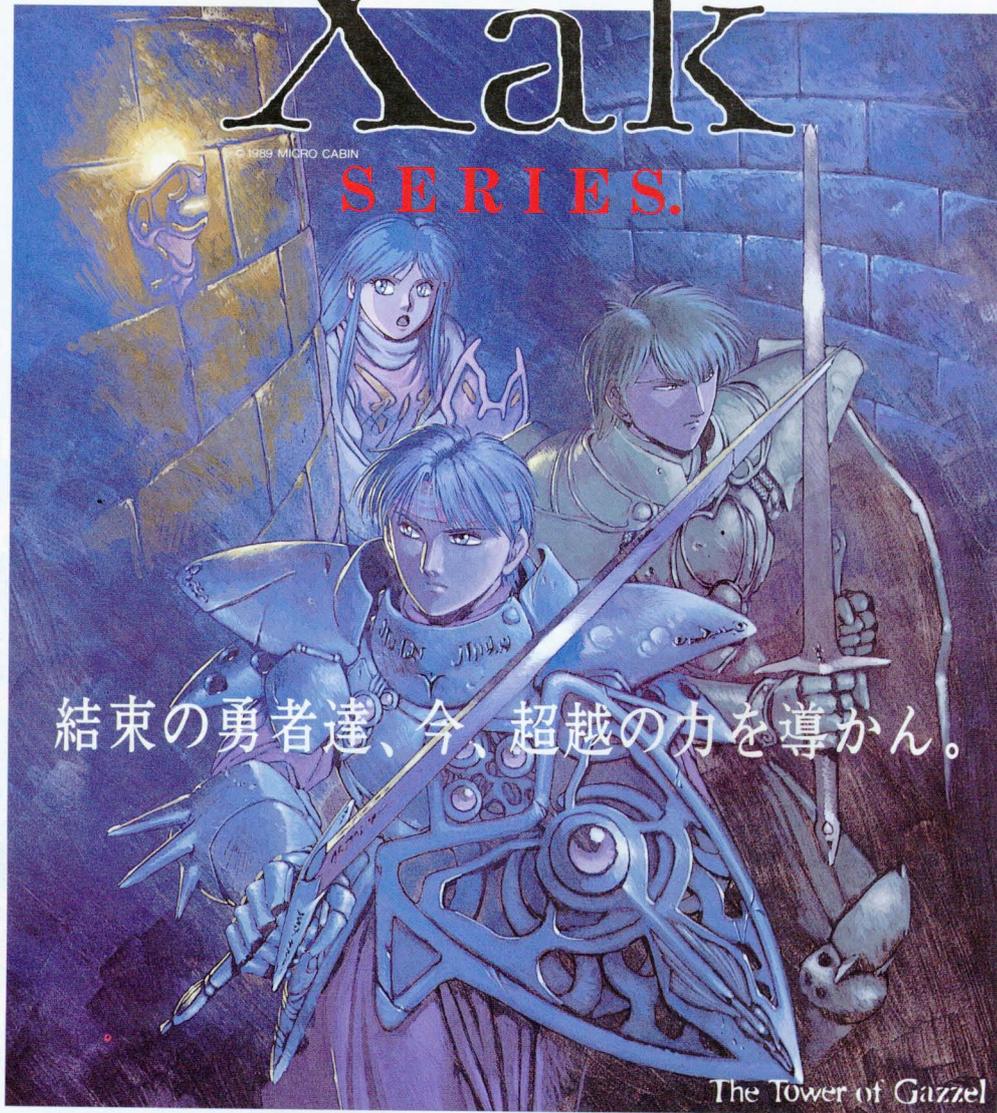
① 6ヵ月分の基本料金3,000円だけで、1ヵ月60分までなら無料でアクセスできる!
② 入会金2,000円、年会費3,000円ともにナシ!!
③ なんと、パソコン通信に必要な専用モデムがプレゼントされる!!!

※〈資料請求・入会申込み〉右下の資料請求券をハガキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください

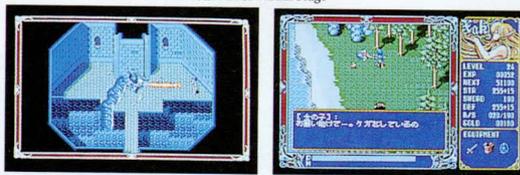
〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル ナショナルビル3F
日本テレネット(株) リンクス事業部
〔お問い合わせ〕0120-251-063(フリーダイヤル)

M-FAN 11
資料請求券

Xak [サーク] SERIES.

© 1989 MICRO CABIN

結束の勇者達、今、超越の力を導かん。

The Tower of Gazzel

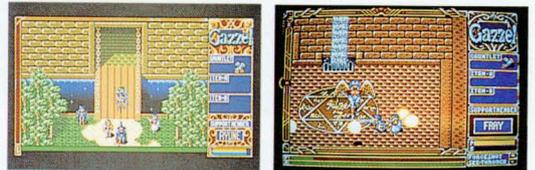
Xak [サーク]
The Art of Visual Stage

●PC-98 ●PC-88SR ●MSX2、2+ ●X68000
¥8,800(税別) 好評発売中!!

XakII [サーク]
Rising of The Redmoon

●PC-98/88VA ●PC-88SR ●MSX2、2+、MSX turbo R
¥8,800(税別) 好評発売中!!

FRAY

●MSX2、2+ ●MSX turbo R
¥7,800(税別) 好評発売中!!

The Tower of Gazzel
—ガゼルの塔—

●PC-98/88VA ●PC-88SR ●MSX2、2+、MSX turbo R
¥7,800(税別) 好評発売中!!

NOW ON SALE
CD「XakII & FRAY」
¥2,400(税込)
DATAM DATA MUSIC
株式会社ポリスター

ピーチアップ通信販売購入方法。現金書留か定額為替で商品定価＋消費税＋送料210円と商品名、貴方の住所、氏名、電話番号、機種名を書いた紙を当社まで郵送。封筒には「通販希望」と明記。

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765

Nintendo GAME BOY™

東尾　修

現在、テレビ朝日、文化放送、日刊スポーツの解説者。ライオンズのエースとして、通算251勝などを記録。史上初の1億円投手。愛称「とんび」

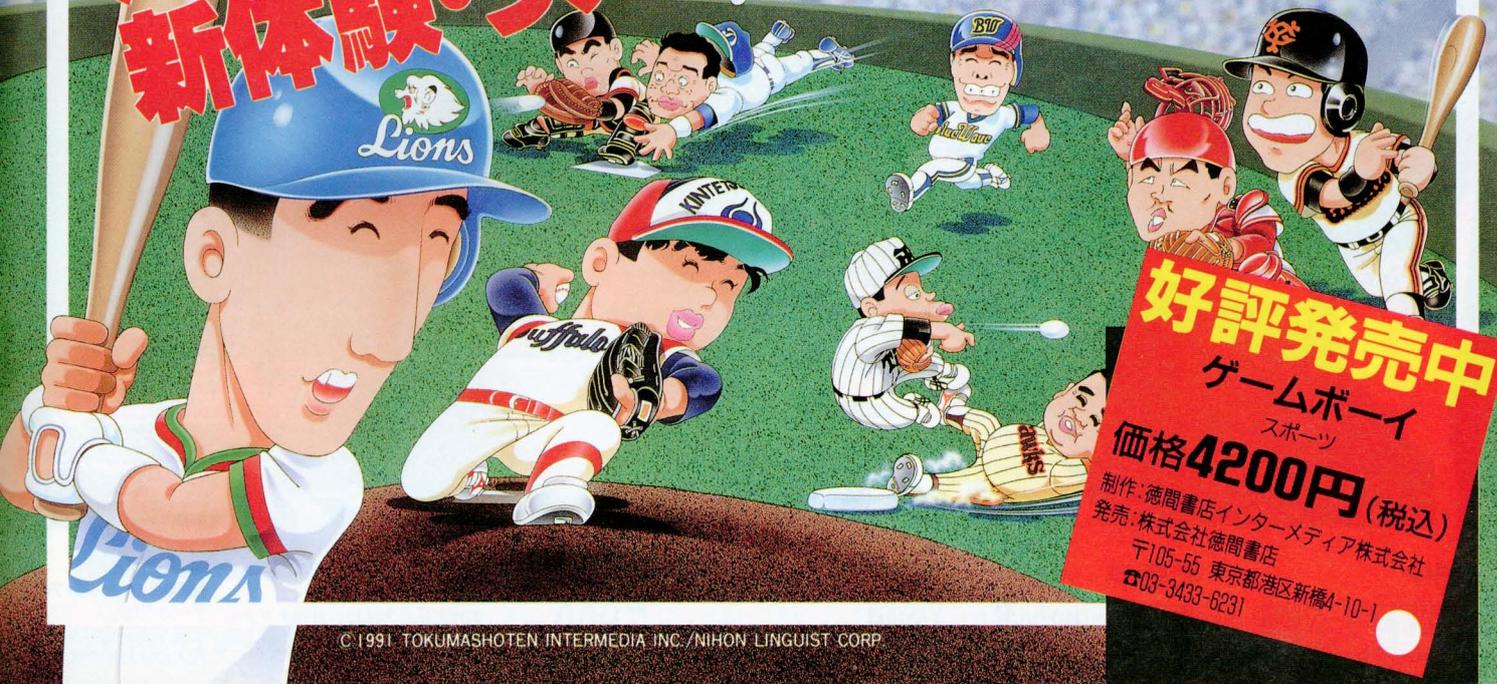
東尾 修のプロスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナントレース、日本シリーズを戦ってくれ。最後はとんびが監督の最強球団オールスターズが待ってるぞ!!

オールスターズの選手たち

12球団実名採用

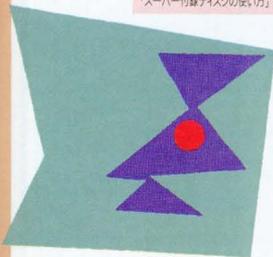
対戦型
1人でも遊べます

バッターの裏をかけ
新体験・リアルピッチング

好評発売中

ゲームボーイ
スポーツ

価格4200円(税込)

制作:徳間書店インターメディア株式会社
発売:株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231

キミだけに愛を…
好きだ…だからね…いいだろう
どんなにすごいファンタジーにも負けない
インビな日常が
彼女たちのスカートの下にある
GAME
テクノポリス
発売中
PC9801V/Rシリーズ対応
(要640K/アナログ・ディスプレイ)
発売中
MSX2/2+/turbo-R
近日発売!
X68000
各定価
7,800円
通信販売
お申し込み方法は、月刊テクノポリスに掲載されているTim誌上通販の広告ページをご覧ください。
徳間書店インターメディア㈱
ゲームテクノポリス
〒105 港区新橋4-10-7
パソコンソフト制作室

MSXユーザーがたくさんいるネットでは夜な夜な発売されたソフトについて大きな声のひそひそ話が聞こえてくる。今月はそのへんのところをさぐってみようと思う。

ネットの夜は話題のソフトで盛り上がる

MSXを持っている人がいちばん関心があるのはやっぱり発売されたばかりのソフトたちだと思う。Mファンがいうのもなんだけど、雑誌や広告の通り一遍の話より実際に買って使ってみた人の話のほうが大切なときだってあるよね。パソコン通信(以下パソ通)だったら、発売されたその日に感想が書かれていたりするのだ。ツールソフトの場合は便利な使い方などもさりげなく書かれていて思わず「へ～」とか思ってしまうこともある。まさに、「ソフトを買うまえにパソ通するべし」なのだ。

ログイン日時：9月6日くもり
アクセスしたネット：アスキーネットMSX(MSXソフトウェア研究所)

話題:グラフサウルスVer.2.0

```
[ INDEX ] msx.software  4:51pm  9/ 6/91
Date__No_Creator_Res_Title_______________
 2/17>107 msx03024 10 ＧＣＡＲＤ
 2/23 108 msx03568  2 「網元さん２」について質問！
 3/21 109 msx01508  4 MSX HD-interface
 4/24 110 msx03998  6 MSX-DOS2 上で動くソフト、動かないソフト
 5/ 1 111 msx05194 11 ＤＯＳ２ＴＯＯＬＳについて
 6/ 3 112 msx03421 18 MSXDOS-TOOLSをCP/Mで動かしたいのですが
 9/27 113 msx05415 13 Ｔｒａｎｓｌｔプロトコル
11/ 2 114 msx03685  3 Ｆ－１６ファイティングファルコンのケーブル
11/ 5 115 msx05347 28 ＭＳＸデータパック
11/11 117 msx05319 10 turboRのＲ８００モードでの動作チェック
11/29 118 msx03948 19 ROMｶｰﾄﾘｯｼﾞ ｹﾞｰﾑをターボＲで高速動作
 1/13 119 msx05443 87 ＭＳＸ－ＶＩＥＷ  <<ぴゅぅ～>>
 2/16 120 msx03364 24 グラフザウルス！（ＢＩＴ２）
 4/ 7 122 msx02748 11 助けて！ファイルを復元したい！
 4/10 123 msx05182  7 不思議なディスク
 5/17 124 msx05514  8 バージョン違い
 7/24 125 msx02748  7 ｵﾍﾟﾚｰﾀ接続のネットに通信したいのですが
** End **
INDEX>>
Read Basenote >   120
```

『MSXソフトウェア研究所』はツール関係のソフトの話題が多いところだ。ざっと見ても研究しがいのありそうなソフト(?)たちの名前が並んでいる。そんななかに「120番グラフザウルス(BIT2)」の文字を発見したので、見てみると……。

12:16pm 8/30/91グラフザウルス！（ＢＩＴ２）

バージョン２が出ましたが、どなたか買われましたか？　ＤＯＳ２ベースで動くらしいですが、ＨＤにはインストールできるのでせうか？　教えてください。

(ベルーシ)

なんて質問が早速、書きこまれていた。ソフトの発売が8月10日だったから、持っている人はけっこういるんじゃないかなと思っていたら、1時間後にはもう返事があった。

1:19pm 8/30/91グラフザウルス！（ＢＩＴ２）

バージョンアップしてもらいました。ＨＤにはインストールできないようです。ディスク入出力の操作性はかなり改善されて、ＦＳＡ１ｔＲのおまけソフトみたいになりました。

目を引く改善点としては、文字機能があって、操作性はかなり悪いですが、装飾文字を作るには面白いものです。

昨日届いたところなので今日はこんなもんです。

KIKI

このくらいの情報だったらMファンのほうが詳しいかもしれないなあ。文字が使えるようになったとか、パレットウィンドウが便利になったとか……ね。

6:50pm 8/30/91グラフザウルス！（ＢＩＴ２）

ツールソフトのくせにまたプロテクトが掛かってたりするのでしょうか。

あゆむ

MIDIサウルスのプロテクトが不評だったせいか、こんな批判もあったのだけれども……。

11:25am 8/31/91グラフザウルス！（ＢＩＴ２）

プロテクトをかけるのはいいんですが、かけかたを考えてほしいと思います。

グラフィックデータは大量なので、まとまった処理をしようとするとフロッピーディスクでは遅いので、ＨＤで処理したくなります。

ＦＳＡ１のおまけソフトはＨＤにコピーしても動くし、ＤＯＳから起動できるので便利ですが、グラフサウルスだといちいちリセットしないといけないし、フロッピーベースでないと動かないので不便なことこのうえないのです。

なにぶん、やるときは１００画面以上さわるもんで．．．違法コピーガードの方法としては、LOTUS1-2-3 みたいにキー情報を移すというのだといいのでは。

ＢＩＴ２のほうでＨＤにコピーする特別なコマンドを作っていただけたらありがたいのですが．．．

KIKI

こういうユーザーの要望はソフトハウスにとっては宝物みたいなものだよね。余談ですが、ビッツーもたまにはパソ通してユーザーの意見を聞いているそうです。

3:28pm 9/ 2/91グラフザウルス！（ＢＩＴ２）

ＨＤで使えるようになりました。といってもＨＤのデータがアクセスできるようになっただけですが。

グラフサウルス本体は相変わらずディスクベースのままです。

というわけで方法をば

１．普通にＨＤでＤＯＳ２を立ち上げてから、サウルスのディスクを入れておく。

２．A:¥>プロンプトから

```
ASSIGN A: B:
ASSIGN B: A:
```

と入力してＡドライブとＢドライブをひっくり返す。

３．必要に応じて、Ｂドライブ（ＨＤ）のカレントディレクトリを移しておく。

４．カレントドライブをＡドライブに移して

```
AUTOEXEC
```

と入力するとグラフサウルスが起動する。

※ASSIGNを使う関係でＤＯＳ１ではできません。

※サウルスを使用中はディスクを抜かないでください。ＨＤがとびます。

※再びシステムに戻る方法は判りません。POKE&HFBB0,&hFFをあらかじめセットして CTRL+SHIFT+GRAPH+ｶﾅを押すとハングしました。

とりあえず、以上です。

KIKI

ついに、ハードディスクのデータをアクセスできるようになりましたか！　でもまだ問題はありそうだね。

1人で考えていたのではなかなか思いつかないことも2人、3人、……10人と話す仲間が増えていけば、なんとかなっちゃうもの。なかにはプログラムを作っちゃう人までいるから、なにはともあれ質問してみよう。そのときに、なにがわからないのかきちんと説明することは必要だけどね。

※掲載した書きこみの内容については編集部では責任を負いかねます。また、ご質問等にはいっさいお答えできません。

お便り待ってま～す

パソ通天国では、全国各地の草ネットを誌面で紹介していきます。このコーナーを読んだ草ネットのシスオペさん。Mファンといっしょに、キミのネットを盛り上げてみませんか？　草ネットをタップリ楽しんでいるネットワーカー諸君も、すぐにシスオペにメールだ！　MSX・FAN「パソ通天国」まで、紹介文を送ってくださいね。特に、MSXががんばってるネットは、最優先で応援しちゃうぞ！　また、パソ通での素朴な疑問は「パソQ」係まで。

ログイン日時：9月10日晴れ
アクセスしたネット：ニフティサーブ(MSXフォーラム・ギャラクシー会議室)

話題:ソーサリアン

番号	発言	(未読)	最新	会議室名	
1	397	(176)	09/03	MSX研究所	MSXを使いこなそう
2	407	(106)	09/03	ギャラクシー	裏技ありありのゲーセン
3	669	(538)	09/02	夢見るMSX	自己紹介と雑談 (part-4)
4	270	(24)	08/31	未来を夢見て	MSX3に求めること
5	537	(237)	09/02	野戦病院	HELP！ 助け合いの場 (2)
6	459	(454)	08/29	芸術村音楽館	ミュージシャンの集いの場
7	392	(380)	08/30	芸術村美術館	画像関係はこちらへ！
8	348	(49)	07/22	MSX青年隊	学生に関しての フリー トーク
10	330	(330)	09/02	パブのいもら	宴会大好き！ オフの部屋
11	16	(16)	07/06	FMSX拡張スロット	新しい臨時会議室を提案し
12	52	(5)	08/16	MINDY TERM	臨:MINDYさんと交流の場
13	98	(98)	09/02	臨¦それゆけりゅんりゅん	

ニフティサーブのMSXユーザーが集まるMSXフォーラムでは『2番ギャラクシー会議室』で発売されたゲームのいろんな情報が話されているのだ。

91/08/11 23:39 ソーサリア〜ン(^_^)

予約しておいた、ソーサリアン(ボックス)を買ってきました。(^_^)
LAOX新宿店で予約しておいたのですが、私の予想通り、割引価格だったので、
7040円でした！（会員特別価格には、ならなかった）
やはり、予約したものは、得をした(^_^)
ただしクーポン券なしね。
なかなかのポスターとしゃれたマニュアルがついて、中にはしっかりタケル得意の箱が入っているという構成です。
しかし、終わってないゲームが多すぎて、取り組むのは当分先だな(^^;
余談：LAOX新宿店には、ターボRテクハンはありませんでした。
それから、新宿界隈には、FF4はない(;_;)

まさき君

8月10日に発売されたばかりのソーサリアンがこんなに安いのなんて……。

91/08/15 00:38 出たねソーサリアン

なんと私と同じ店で予約をしているっ!! でもまだ手元にないのです。まだ発売後3日しか経ってないのに
「入荷していますがどう致しますか？」と催促の電話がかかってきてしまった。ちょうどお盆休みなので明日いくことにしたけどやっぱりゲームするのはちょっと先になりそっ！

ちりん

はは、やっぱり売れているゲームだけに、買いたい人がいっぱい待っているんだー。

91/08/15 21:16 買ったソーサリアン

で、めでたく今日ソーサリアンの豪華パッケージ版を手にしたわけです。
これって予約販売だったんだけど、それとは別にお店につんであったから予約してない人も急いでお店にいけば買えるかもしれませんね。

ちりん

きっとこの書きこみを読んだ人は慌てて、お店に走ったんだろうな。秋葉原のお店に全国からMSXユーザーが集まってたりして……なんかコワイ。

とか、いっているうちに来たぞ、来たぞ、なんかすごそうな書きこみが……。

91/08/18 07:58 ソーサリアン感想&不具合レポート

この会議室では初めての書き込みになりますがみなさん宜しく。
今月10日にリリースされたばかりの待望の新作「ソーサリアン」ですが、私も発売初日に秋葉原LOOXでパッケージ版を購入し、以後夏期休暇中であるのを幸い、ひたすら猿のようにゲームしまくってました(^o^;)。
現在「メデューサの首」をコンプリートし、さらに14本目のシナリオに挑戦するところです。あ、もうすぐ終わってしまう！か、悲しい(;_;)。
そこで、ソーサリアンにまつわる感想・意見などを少々・・・。
なにしろ、待ちに待ったあの「ソーサリアン」です。私自身このゲームをやりたいがために、98の低価格機種購入を一時期は真剣に検討していた位なのですが、いかんせん先立つものがなくて・・・でも、待ってて本当に良かった！ FALCOMのゲーム作品は、どれを取ってもグラフィックが美しく、またBGMも素晴らしいのですが、ソーサリアンもまた格別。最近のRPGと比較しても遜色ありませんね。イース3の例の教会のワンシーンのように、あるいは時計台内部の機械室のように、ほとんど芸術的とさえ言えるグラフィックやあっと驚く仕掛けこそありませんが、全般にかなり水準の高いグラフィックと、秀逸なBGMが次々に出てきます(^o^)。余談ですが
私が最も気に入っているBGMは、イース2の「FEEL BLUE」という曲で、ランスの村の村長の家にはいるとお婆さんのバックに流れるものです。そう言えば、あのお婆さんのグラフィックも肖像画みたいな雰囲気で、好きだなぁ。
やっぱりFALCOMは凄いと思う。それに何と言っても、ソーサリアンの最大の強みは、「増殖するシナリオ」という事に尽きるのでしょう。はやくも、「戦国ソーサリアン」のシナリオ移植が決定したそうですしね(^_-)☆。個人的には
「ギルガメッシュ・・・」のほうを期待していたんだけど、それもそのうち・・・出るといいなぁ(^_^)。
で、今まではソーサリアンの礼賛ばかり書いていたんですが、少々辛口のコメントも付けておきたい点があります。まず、マップの中を何度も何度も駆け回らないと次の段階に進めない、という点が少々多すぎる気がします。
これはある程度RPG全般に共通する点かもしれませんが、ソーサリアンの場合一話一話のデータ量はかなり絞られているのに（それは当然なのですが）、それをクリアするのにある程度時間をかけさせるため「行ったり来たり」が増やされているシナリオが多いような気がします。何かを動かすため、または何かを取りにゆくために、一度通った道を行ったり来たり・・・。ただでも複雑なマップなのに、グラフィック・パターンの使い回しを多用しているため、自分が今どこにいるのかが分からなくなりやすいシナリオもあったし・・・。
とはいっても、一話でのマップは多くの場合それほど広くはないし、ちょっと歩けば大抵わかる場所に出られるんですが。わがままなユーザーとしては、やはりアイデアとストーリーで勝負し魅了して欲しい。
また、これは決定的な問題点ですが、プログラムの仕上がりに少々（かなり）
難があるようです。バグというか不具合というか・・・そんなものが色々と目についてしまいます。思い付くままに拾ってゆくと、
1．NPCの画面表示が概しておかしい。「呪われたクイーンマリー号」の船長の息子は、最初から最後まで透明人間でした(^_^;)。声はすれども姿は見えず・・・。最初に見つけるのは一苦労ですよ。
2．また「暗黒の魔導士」では、魔法使いオーサーを連れて歩くときに、彼の左半身は見えるのに右半身は透明人間。体のサイズが小さくなってしまうのは、おそらくデータ量の都合で仕様として決まったんだろうけど、半分の体しか画面上に出ないなんてのはミスか手抜きでしょう。そういえば、「ロマンシア」のお姫様は鳥だか蝶だかになってついてきたっけ・・・。
まぁ、そのへんは仕様だと一見してわかるけど。
3．ディスク・アクセスの時に突然「ビー」とか「ブー」とかいう音が漏れてくる。BGMの一部のように聞こえるのですが・・・何か不安です。
4．分配の時の画面で、左右にウィンドウが開くところがあるが、右ウィンドウの左端が左ウィンドウのしたに隠れてしまい、所有しているアイテム名が頭1文字位読めない。例えば、「うでわ」なら「では」がやっと読めるくらい。「ん」なんて、剣の事だと分かりますか？
そのほか、バグ・不具合の類ではないと思われるものでも、納得しきれない所がいくつかあります。例えば、冒険から持ち帰ったアイテムが、「かれは」とか「きのぼう」とか「こいし」となってしまう事。小石は宝石のなれの果て、木の棒は・・・鍵か何かだったかな？ 「メデューサの首」で持ち帰ってきた鏡の盾は、なんと「せきばん」。メデューサの魔力を跳ね返すはずが石化してしまったのか(^_^;)？ このあたりの事は、多機種版ではどうなんでしょうか。
以上のように、プログラムの仕上がりという事に関して言えば、正直言ってかなりひどい点もあるように思います。もし、これらの現象が他の方のMSXでも再現されるようなら、ソフトハウスにもなんとか対応してもらいたいものだと思います。なにしろソーサリアンはこれからもシナリオが続々と登場する（して欲しい）予定のソフトですし、その際にはこのプログラムがプラット・フォームとなってゆくのですから。
P．S． 読み返してみると、結構後半は過激だったかな？ これも。ソーサリアンを愛すればこその発言ですので、念のため(^_^;)。

TAK

前半持ち上げておいて、後半に落とすというパターンだね。前半はファルコムのゲームはすばらしい、おもしろい、でも……といって本音が続くんだよね。その本音の部分でいくつか問題を上げているけど、全部が不具合なのかな？

91/08/18 16:52 ソーサリアンについて

わたしも、ソーサリアンを買いました。実は、数年前に98版をちょっとだけやったことがあります。
さて、TAKさんの書き込みのなかで、手に入れた宝物が枯れ葉などにかわってしまう。と、いうのは、98でも同じです。つまり、宝物は、王様に献上するためのものなので、自分の物にはならないのです。（魔法のかかったアイテムなどは
自分のものに出来ます）
また、画面が、同じグラフィックデータの使い回しなので場所が分かりにくいというのも、98版と同じです。でも、同じ地形でも、襲ってくるモンスターが違うので、、それで区別出来ます。いずれにせよ、どの扉がどこにつながっているかを書き留めておいたほうがいいでしょう。
画面の構成は、98版とほとんど同じのようです。（1キャラクタを縦長にして、98と同じく、1行80文字で画面を構成している）98とMSXでは、横方向のドット数が違うので、画面のデザインも変更されるだろうと思っていたので、驚きでした。
（まだ、最後までプレイしていない） えふぴい

91/08/22 11:20ソーサリアン！！

はじめまして。PCGと申します。始めての書き込みです。（通信を始めてから！）
「ソーサリアン」は、私も首を長〜くして待っていた作品です。2年くらい前、まだMSX版なんて声が全く聞かれなかった頃から待ってました。PC88ユーザーに「MSXで出たらPC6001で出ちゃうよ」なんて事言われても、がまんして待ったかいがありました！その「ソーサリアン」についてちょっと語らせていただきます。
まず、全体的な感想ですが、「良くできている！」でしょう。
グラフィックもがんばってるし（しかし、あまり他機種版の画面にこだわらなくてもよかったのでは？）、音楽もノリノリ（死語）です。（ちょっとベースがこけるところがありますが・・・このゲーム、ドラム音源を使ってないんですね。）
早さについてはちょっと苦しいかな？（turboRでも敵がいっぱい出るところでHPなどを表示しながら走ると苦しい、MSX2だともっと苦しい→扉にはいるとき、人が見える(^_^)
さて、追加シナリオがぞくぞく出ることを願って、おや？前にもTAKさんがなにかおっしゃってますね？（わざとらしい）その中の不具合について2・3意見を・・・
****
意見2については、私の方でもまったく同じでした。
「ロマンシア」のセリナ姫が蝶になってしまったのは残念です。（「呪われたクイーンマリー号」はまだやってない）
ディスクアクセス中の音については、たぶんBGMでしょう。まあ、ディスクを読みに行ってもBGMが最初に戻らないだけいいでしょう。
>>4．分配の時の画面で、左右にウィンドウが開
>>くところがあるが、右ウィンドウの左端が左ウ
>>ィンドウのしたに隠れてしまい、所有している
>>アイテム名が頭1文字位読めない。例えば、「
>>うでわ」なら「では」がやっと読めるくらい。
>>「ん」なんて、剣の事だと分かりますか？
これって、分配画面の時に、カーソルキーの右（またはパッドの右）を押すと、現在持っているアイテム（分配済みのアイテム）が選択できるようになって、鑑定したり、売ったりできるんですよ。
あと、電波新聞社の「ALL ABOUT SORCERIAN」によれば、他のパソコン版だとエルフを不老不死にするときは、1回の生き返りでOKなようですが、MSX版は他の種族と同じように2回やらないとだめです。
なんだか最後は裏技講座みたいになってしまいましたね。
さてと、残りの4本も早くやろうっと。
（「それいけ！ドトーのトライアスロン」に期待している）PCG

どうやら、他機種版とはそれほど違いはないようだね。もちろん、スピードが遅いとか、いくつか不満もあるようだけど、おおむねみんな満足しているみたいで、ソーサリアン発売のきっかけを作ったMファンとしても一安心だ。中盤どうなるかと思ったけど、最後はちょっといい気持ちになってMSXフォーラムからログアウトした。

パソQ こんなときどうする？

Q あるネットにログインしたのはいいのですが、どうやって操作すればいいのかわかりません。ネットの使い方マニュアルなんかを買わなければいけないのでしょうか？
（愛媛県／加藤玲子・22歳）

A 結論からいえばマニュアルなどは買う必要はないでしょう。たしかにニフティサーブやアスキーネットなどの大きなネットにはマニュアルがありますが、草ネットなどにはありません。それよりも、通信上で「H」、「？」などを入力するとヘルプメッセージが表示され、そこにかんたんな使い方が書いてありますのでそれを見るほうがいいでしょう。それでもわからないときはボードに質問を書きこんでおけば、ベテランのネットワーカーたちが手とり足とり教えてくれると思いますよ（ぜったい！）。

THE LINKS INFORMATION PAGE

今月の目玉　ソーサリアンの評判はどうかな？

今月のパソ天は、話題のソフトについて、いろいろな意見をネットから集めている。リンクスは、MSXの専用ネットだし、タケルのコーナーもあるので、ソーサリアンの評判をのぞきに行ってみた。

まず、MSXのソフトメーカー各社が運営しているボードの「ソフトハウスラボ」にある、タケルのコーナーへ行ってみた。ここのコーナーは、メーカーの人に直接意見をいえるので、他機種版と比較した意見などが多い。そういったソーサリアンファンの気持ちは、「うう、できはいいのにバグが多いよぉ………」となげいているやまクンの意見に、代表されているようだ。プレイした感想などをアップして、それを製品のバージョンアップにつなげるという意味では、このボードはうってつけだろう。もちろん辛口の意見にまじって、『ソーサリアン』の魅力である追加シナリオの発売を、楽しみにしているというような意見もあり、発売予定の日本の戦国時代が舞台になるシナリオ集『戦国ソーサリアン』への意見や、古代エジプトでソーサリアンたちが活躍する『ピラミッドソーサリアン』に対する要望もよせられていた。

さて、Mファンコーナーのおなじみ「めいおうせい通信」にも、いくつもの意見が書きこまれている。特に、最近よく顔を出してくれているfrom JESUSクン(写真のメールの著者)は、すっかりソーサリアンにはまっているようで、発売日のショップの様子から、各シナリオの感想までレポートしてくれている。

全体を見たところ、リンクスでのMSX版ソーサリアンの評価は、「ゲームはよくできているし、発売されてうれしい」というところ。辛口の意見も、MSX版に対する大きな期待の結果ということだろうか。とにもかくにも追加シナリオが待ち遠しい。

MFN N00203M　¥6,051　******

FROM ID 6864524　◆'91年08月
ソーサリアンかったそ゛ー!!!fJ　◆ 10日14時
ついにたいほ゛うのソーサリアン!8/10はつは゛い!
て゛J&Pテクノラント゛にいったはいいけと゛ついたら
9:00,かいてんまて゛1し゛かんもあるんし゛ゃない
の!て゛,なんとかくるしみなか゛ら1し゛かんをたえた
.そしてかいてんとと゛うし゛にタ゛ッシュした。もちろ
ん1は゛んにかった。(ともた゛ちのやつと2ほんかった
.よやくとくてんのホ゜スターはかっこいいのた゛か゛,
へやにはるスヘ゜ースか゛ない!ということて゛これは「
MESXのフ゜レセ゛ント」となるて゛あろう!そうた゛
.わやさんにあけ゛るのもいいかもしれない.はこをあけ
たとき,こ゛こうか゛さしていたこともつけくわえる?>

F1OK! NEXT BACK INDEX END No.□

←気迫のこもったレポートである

MSX・FANの郵便箱　〜今月のメールから

今月は、めいおうせい通信の常連の女性ユーザー、「にゃあ」さんの書きこみを紹介したい。下のメールを見てもちっとも意味がわからないだろうけど、「にゃあ」さんは仲間の書きこみの1つ1つに返事を書いている。

最近のめいおうせい通信では、「にゃあ」さんや「わや」さんなど女性ユーザーが活躍してる。リンクスに限らずネットに参加する女性は増えているとはいえ、まだまだすくないのが現実だが、彼女たちは男性ユーザーそこのけのパワフルなメッセージや、女性特有のこまやかなフォローの書きこみをして、めいおうせい通信をもりあげてくれている。

リンクスには料理や詩など、女性にむいたシグもあるし、「う〜ん、でも、むずかしそうだし」とか思っている女のコ諸君には、前号で紹介したように、初心者のコーナーも完備されている。

MFN N00203M　¥8,430　******

FROM ID 6863757　◆'91年08月
♣なにせ インハ゜クトか゛...♣ ◆ 30日18時
て゛も あれ と中て゛ モンスターの ふるさとか゛
かわってるて゛しょう?
♣BBSかいせつ おめて゛とうこ゛さ゛います。えーと
5千円オーハ゛ーは やっは゜り カクコ゛しなくちゃ
いけないかな。 きょうさんしゃ5にん いるんた゛。
へんしゅうスタッフは 3にんと きいていたけれと゛、
また た゛れか にゅうかいしたの? 大りょうかきこみ
に なるかなぁー、やっは゜し...。
♣ターホ゛R なおったそうて゛す♥　^ー^
なんか さいきん す゛いふ゛ん　|● ●|
はやくなったなー。　て゛わ=・=/にゃあ

←ペットマークもかわいい、にゃあさんの書きこみ

『アプローズ』ザン・マギックスの冒険

リンクスのテーブルトークRPG(ゲームの進行係であるゲームマスターと会話しながらゲームを進めるRPG)のためのボード、「RPGすくうる」のシナリオ『アプローズ』に参加しての、ゲームレポート。

宿屋のオヤジの話を思い出しながら、ザンは娘を追って街道を急いでいた。「いい天気なのにいきなりカミナリが落ちたり、いくら歩いてもむこうの山にたどりつけなかったり、そんなことがおこるんでさぁ」とかなんとか。そして最初の異変は3日目の夜におこった。しげみで寝ていたザンは、ものすごい音で目がさめた。それは爆走する怪物だった。巨大なキバを持ついのししのような顔。前足は4本、後足は無数の歯のある輪のようで全身にかたそうな毛が生えていた。あぜんとしているザンのまえを怪物は走り去った。

「なんだありゃ……。」

まあ悩んでもしかたがないので、ザンはとっとと寝直した。

翌朝、街道には無数の爪あとのようなわだちが残っていた。

謎を残しつつ、4日目には、めざす山のふもとにある、イナメース村についた。たまたま目のあった30がらみの男は、大きな翼のようなものを手入れしていて、しかも体のあちこちにほうたいを巻いていた。『へ……変なやつ……』ザンの好奇心がグリングリンうずき出した。

LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、
〒604 京都市中央区烏丸通御池上ル二条殿町548
日本テレネット㈱「リンクスMSX・FAN」係
☎075−251−0635まで、直接問い合わせてください。

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

今月の付録ディスクにはフリーウェアが3つ入っている。1つ目は先月号も使った『PMext』、解凍ツールだ。2つ目は通信ソフトの『mabTerm』、モデムカートリッジ版とRS232C版、共通ドキュメントの3ファイル構成だ。最後の『98ATTACKERS』はシューティングゲームだ。

フリーウェアについて……

フリーウェアとは、多くの人に使ってもらうことを目的に(著作権は放棄しないが)無料で提供されているソフトのこと。プログラムの改造やだれかにゆずったりするのも自由だが、作者の希望にそう形で使用する(たとえば他のネットへの転載禁止や、営利目的の使用禁止など)というのが大前提だ。また、ネットによってはPDS(作者が著作権を放棄したもの)と呼んでいる場合もあるのだが、その場合でもフリーウェアのことだと思って、まず間違いない。呼び方よりも大事なのは、使ってみた結果のレポートや、バグを発見した場合の報告などを作者にすること、みんなで育てていくのがフリーウェアなのだ。パソ天としてもこれらフリーウェアの作者へすこしでもフィードバックしていきたいと考え、今回紹介するソフトの感想文を読者のみんなにお願いしたい。ハガキや手紙にソフト名と感想やバグのレポート、こんな機能もほしい、などを書いて〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部パソ通天国「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。抽選で5名にテレホンカードをプレゼント。

実験用ディスクの作り方

今回紹介するソフトを使用するには、MSX-DOS(または、MSX-DOS2)が必要である。

さて、MSX-DOSのディスクから、

MSXDOS．SYSと
COMMAND．COM

あるいは、

MSXDOS2．SYSと
COMMAND2．COM

(ターボRはかならず後者)のファイルを新しくフォーマットしたディスク(実験ディスクと呼ぶ)にコピーする。

コピーはDOSのプロンプト(A>)が出ている状態で、

```
A>COPY MSXDOS. SYS B:↵
A>COPY COMMAND. COM B:↵
```

MSX−DOS2の場合は

```
A>COPY MSXDOS2. SYS B:↵
A>COPY COMMAND2. COM B:↵
```

となる。

ここで付録ディスクの出番だ。付録ディスクから、

PMEXT222．COM
MT200M．LZH
MT200R．LZH
MT200DOC．LZH
98ATTACK．LZH

の5つのファイルをコピーする。

```
A>COPY PMEXT222. COM B:↵
A>COPY MT200M. LZH B:↵
A>COPY MT200R. LZH B:↵
A>COPY MT200DOC. LZH B:↵
A>COPY 98ATTACK. LZH B:↵
```

すべてのコピーが終わったら、実験用ディスクを入れて、

```
A>DIR/W↵
```

として、下のようにディスクに全部で7つのファイルがあれば成功だ。

```
MSXDOS   SYS      COMMAND  COM
MT200M   LZH      MT200R   LZH
MT200DOC LZH      PMEXT222 COM
98ATTACK LZH
```

解凍ツールPMextを作る　PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino

プログラムはダウンロードするとき電話料金がかからないように、アーカイバと呼ばれるツールでちいさくしてアップロードされている。PMextはちいさくなったプログラムを元の大きさに戻す解凍ツールである。PMextにはほかにもアーカイバのPMarc2をはじめ仲間がいるので、興味のある人はダウンロードしてみよう。

では、PMextを作ろう。付録ディスクをドライブに入れた状態で、まずは漢字モードにしよう(漢字BASICがない人は5行下まで読み飛ばしてくれ)。

```
A>BASIC↵
CALL KANJI↵
CALL SYSTEM↵
```

漢字モードになった状態で、

```
A>PMEXT222↵
```

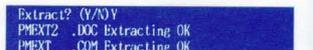
とすると、以下の文字が表示されるはずだ。

```
PMsfx Version 2.00 for CP/M
Copyright(C) 1990 by Yoshihiko Mino.

高機能エクストラクター ☆ PMext
☆ Version 2.22
            for 34K CP/M
(Z80)

    Copyright (C) 1991
by ぺぱあみんと★すたあ
```

漢字ROMを持っていない人は漢字などが読めないだろうけど、最後の

Extract?(Y/N)

という文字だけは読めるだろう。ここで、「Y」を入力すると下のように解凍されて、解凍ツールPMextが完成する。

```
Extract? (Y/N)Y
PMEXT2  .DOC Extracting OK
PMEXT   .COM Extracting OK
```

全部解凍してみよう!

解凍のまえに圧縮されたファイルにはどんな感じで入っているのか見てみよう。

```
A>PMEXT MT200M↵
```

とやると下のように表示される。

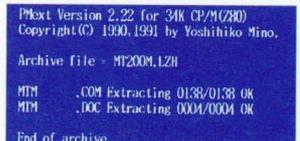
左からざっと解説すると、「Filename」にはMT200M．LZHのなかに入っているファイルが表示される。この場合は2ファイルだ。「Original」は圧縮まえの大きさがバイト数で表示されている。「Packed」は圧縮後のバイト数だ。「Ratio」はなん%圧縮されたかということ。「Date」、「Time」は圧縮された日時が表示されるのだが、MSX-DOSではこの欄は正常に表示されない。PMextはMSX-DOS専用に作られたものではないためにこうなってしまうのだ。あとの項目についてはPMextのドキュメントを読んでほしい。

```
PMext Version 2.22 for 34K CP/M(Z80)
Copyright(C) 1990,1991 by Yoshihiko Mino.

Archive file - MT200M.LZH

  Filename    Original  Packed  Ratio   Date      Time     Attr Type  CRC
 ------------ -------- -------- ------ -------- --------   ---- ----- ----
 MTM    .COM    39936    18972  47.5%  80-00 00 00:00:00    --  lh1-  BF33
 MTM    .DOC      512      334  65.2%  80-00 00 00:00:00        -lh1-  127F
 ------------ -------- -------- ------
   2 Files      40448    19306  47.7%
```

今度は本当に解凍してみよう。

```
A>PMEXT  *. LZH  *.*↵
```

とすると下のようにずんずん、解凍されていく。「*」はワイルドカード指定のマークでここでは、「LZHという拡張子のファイルすべてを解凍します」という意味で使われる。

```
PMext Version 2.22 for 34K CP/M(Z80)
Copyright(C) 1990,1991 by Yoshihiko Mino.

Archive file - MT200M.LZH

MTM    .COM Extracting 0138/0138 OK
MTM    .DOC Extracting 0004/0004 OK

End of archive.
```

```
A>DIR/W↵
```

とやって、下のように全部で33個のファイルができていたら、成功だ。どうぞ、自分をほめてやってほしい。

```
MSXDOS   SYS      COMMAND  COM
MT200M   LZH      MT200R   LZH
MT200DOC LZH      PMEXT222 COM
98ATTACK LZH      PMEXT2   DOC
PMEXT    COM      MTM      COM
MTM      DOC      MTR      COM
MTM      DOC      ALM      DOC
BUG      DOC      COMMAND  DOC
ESCSEQ   DOC      ETC      DOC
EYE M    ALM      EYE-R    ALM
MSX-M    ALM      MSX R    ALM
NIF M    ALM      NIF R    ALM
PCS M    ALM      PCS-R    ALM
PCVAN M  ALM      PCVAN-R  ALM
README   1ST      STARTUP  DOC
98ATTACK BAS      98ATTACK BIN
98ATTACK DOC
```

通信ソフトmabTermを使ってみよう mabTerm by Jun Mabuchi

このmabTermはMSXで通信している人は一度はお世話になったことがあるかもしれない、というくらい超有名な通信ソフトだ。今回はモデムカートリッジバージョンとRS232Cバージョンの2つを収めた。
MTM.COM(モデムカートリッジバージョン)と
MTR.COM(RS232Cバージョン)
がその実行ファイルである。

●アクセスする

では、モデムカートリッジバージョンを使ってネットにアクセスしてみよう。用意するものは「FS-CM1」などのモデムカートリッジと電話線、MSXの電源を入れるとモデムカートリッジの画面になったと思うがここからMSX-DOSを立ちあげる(FS-CM1の場合は4番のBASICを選ぶ)。

おなじみの「A>」が表示されたら、

A>MTM

と入力しよう。

上の画面が出てきてmabTermが立ちあがったら、

mabTerm>d 03-3797-1010

とやれば、アスキーネットMSXにつながる。もちろんIDを持っていなければ、入れないから自分の入っているネットの電話番号を「d」のあとに入力してほしい。

●通信内容を記録する

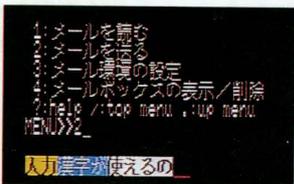
ネットと電話回線がつながったら、すぐに通信内容をディスクに記録しよう。SELECTキーを押して「mabTerm>」となった状態で、

mabTerm>l msx ※最初の文字は、小文字のエルです。

とすればディスクに「MSX」というログファイルができて、回線が切れるまで通信内容が記録される。「l(エル)」のあとに8文字以内の好きな名前を入力すれば、そのファイル名でディスクに記録されるわけだ。

```
mabTerm>l msx
Logging start "msx"

use "bye" or "off" to logout.
```

●書きこむ

今度は漢字の入力方法だ。漢字は「MSX-JE」がない機種だと使えない。CTRLキーとスペースキーを同時に押せば漢字入力ができるようになるのはMSX-JE規格どおりだ。

●終了する

通信が終わったらmabTermを終了させよう。

mabTerm>q

で右のように通信パラメータを記録してMSX-DOSの画面になる。

mabTermにはもっと、もっと便利な機能があるのだが、このスペースでは紹介しきれない。ドキュメントファイルを読んでみてほしい。ドキュメントの読み方は左下に用意した。

```
logout
NO CARRIER

mabTerm>q_
```

ALM(オート・ログイン・マクロ)を作る

```
;
; ASCII-NET MSX TOKYO (for ■ type 1200bps)
;

;
        condition  {
                char            8
                baud            1200
                xflow           y
                stop            1
                ansorg          o
                sendterm        cr
                recvterm        crlf
                parity          n
                siso            n
        }

@dial
        cut                     ; cut line
        dial "03-797-5900"      ―①
        wait 30  {
                connect         @login
        }
        goto    @dial
@login
        sleep 1
        send "¥r"
        wait 20  {
                "login: "       @id
        }
        goto @abort

@id                             ―②
        send "msx?????¥r"       ; please write your ID
        wait 20  {
                "Password:"     @passwd
        }
        goto    @abort

@passwd                         ―③
        send "????????¥r"       ; please write your password
        wait 60  {
                "mail."         @readmail       ; new mail arrived!
                "MSX>>"         @end
        }
        goto    @abort

@readmail
        wait 30  {
                "MSX>>"         @sendreadmail
        }
        goto    @abort

@sendreadmail
        send "readmail¥r"
        goto @end
@abort
        sleep 1
        print "¥r¥nabort¥r¥n"
        end

@end
        end
```

MT200DOC.LZHを解凍したときに「ALM」という拡張子のファイルが10個出てきたと思うが、これらのファイルは主要な大手ネットに自動的にアクセスするためのプログラムだったのだ。どのファイルがどのネットへアクセスするものなのかは「ALM.DOC」を読んでもらうとして、ここではアスキーネットMSXに自分のIDで入るためにALMを作りかえてみようと思う。エディタから、「MSX-M.ALM」というファイルを読みこもう。

①まず、電話番号を変えよう。東京の03地区は市外局番の頭に3が付くようになったのだから、「03-3797-5900」が正しい。東京以外の人は自分の近くのアクセスポイントの電話番号を入力しよう。

②つぎはIDを書き換える。「?????」を自分の番号にすればいい。そのあとに続く「¥r」は改行コードの印で、リターンキーを押したのと同じ意味だ。

③最後にパスワードを書き換える。これも「????????」を自分のパスワードにするだけでOKだ。

これで、自分用のアスキーネットMSXのALMファイルができたことになる。ただし、モデムカートリッジ用なので、RS232Cの人は気を付けてくれ。

ドキュメントの読み方

解凍したときに本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルができる。これらはドキュメント(ドックファイル)と呼ばれ、ソフトの使い方などについて書かれている。たとえば、mabTermには上でもいっているようにもっと便利な機能があり、その使い方は「COMMAND.DOC」というファイルのなかに収められているのだ。ではこのドックファイルをどうやって読むのか。漢字BASICがあれば、

A>BASIC
CALL KANJI
CALL SYSTEM
A>TYPE COMMAND.DOC

で見ることができてしまうのだ。ただ、このままではスクロールしていってしまうので、CTRLキーとSキーを押して止めよう。何かのキーを押せばまたスクロールする。また、ワープロで読むという手もある。ただ、パナソニックの機種の内蔵ワープロは「TXT」などの拡張子のファイルしか読みこめないようなので、拡張子を変えてやる必要があるようだ。

A>REN COMMAND.DOC COMMAND.TXT

「COMMAND.COM」と間違えないように注意！ では、内蔵ワープロを立ちあげて読み出してみてくれ。

98ATTACKERSの遊び方 98ATTACKERS by SATICO

つぎつぎに飛来する98の文字型UFOを撃ち落とす、痛快シューティングゲームだ。画面の下にいる自機を左右に操って、ひたすらビームを撃ちまくるゲーム。「ギャラガ」にちょっと似ている……かもしれない。遊ぶためには「A>」が出ている状態で、

A>BASIC
RUN"98ATTACK.BAS"

とやればいい。ただし漢字モードでは動かないぞ！

98の文字がけっこう泣かせる

●今月の応募用紙は76〜78ページと97ページに合計4種類あります。

はじめに『ソーサリアン』ありき

わを! とうとうシナリオコンテストのアナウンスができるまでになったぞーん。うれしいなうれしいな、っと。シナリオコンテストって気楽にいっても、これをやるには実際にプログラミングしたり、それを発売してみたり、と準備しなくちゃいけないことがぎょーさんあるのである。それをクリアしたうえで初めてこういう告知ができるわけ。しかも、これはMファンだけ。みんなMファン読んでてよかったね。うふ。

思えば、ここまできたのはみんなの血のにじむような努力が累々と積み重ねられた結果なんだよね。ちょっとおおげさかな。血じゃおおげさだから、唾のにじむような努力にしようか。うーむ、唾じゃきたないし、第一にじまないよな、唾は。唾は垂れるものだ。垂れるのはよだれか。うーむ、よだれのたれるような努力ってなんだかシュールだなー。とにかく『ソーサリアン』があって初めてこのシナリオコンテストがある。君たち、君たちがいて僕がいる、というようなシチュエーションなわけである。うーむ、深いものがあるなー。

来年の夏に入賞作品をMSXで発売予定

というわけで、シナリオコンテストだ。みんなこぞって応募しようぜ。これは、すんごいチャンスなのである。なんでも聞くところによると、今の男の子の間では、ゲームデザイナーが将来の職業のなかで花形らしい。プログラマーより楽そうだし、社長やるよりモテそうだし、というような打算が働いているようだが。ま、それはそれでいいことである。お金も儲かるかもしれないし。ま、これはことによると、ということで、必ずお金が儲かるわけでもない。儲かる可能性はある、という程度かな。とにかく、このコンテストですごーくおもしろいシナリオを作ったら、どこぞのソフトハウスから「うちで仕事しない?」なんていう悪魔のささやきが聞こえてくるかもしれない。なんつっても、優秀作品になれば商品化されて、全国に向けて発売されるのである。すごいでしょ、これって。

ぱおぱおとしては、このシナリオコンテストにみーんな応募してくれるとうれしいな、なんて思っている。頭の中でばくぜんと考えるのと、実際に形にするのは大きな違いで、こういうことをみんなに経験してほしいのである。人によっては、こういう作業をしたことがない人もいるのではないかと思う。で、やってみた結果、ものを作り出すのに驚くほどの才能を見つけてしまう人もいるだろうし、逆に向いてないな、と思う人もいるだろう。それでいいのである。自分の向き不向きを若いうちに発見しておけば将来に大きく役立つはずである。とにかく、こんなチャンス、めったにないことだけは確か。学校の勉強に差し支えない範囲で、力を振り絞って力作を寄せてくれ!

こんな作品、あんな作品待ってます!

どんな作品を作ったらいいんだ。と、最初に考える人もいるだろう。いるだろう、と書いたのは、そんなこと何も考えないで、いきなり応募用紙のコピーも取らずになぐり書きするやつがいるんだ。ま、いいけど。

オリジナリティーあふれるもの。これが唯一の条件。おもしろくないかどうかは、人によって主観に左右されることだけど、オリジナルかどうかは客観的に判断できる。少なくとも本人はよくわかっているはず。自分で考えて作ったものが偶然、何かの話に似ちゃってる、というのはしかたないけど、どっかからもってきちゃった、というのはバツだ。

でも、基本的なアイディアを何か、昔話から持ってくる、とかそういうのはいいかも。かえって親しみが増すということもあるし。とにかくおもしろければ、なんでもいいのだ。条件として、何かのマネじゃない、ということがある。これは友達と話していて、その友達のアイディアをパクっちゃう、なんてのも含まれる。友達のアイディアを使うときにはきちんと、前もって了承をもらっておくこと。

審査委員のご紹介&コメント

今回のシナリオのを審査するにあたって、以下の方々にお願いした。とくに各界の著名な方をずらっとならべるのをあえてやめて、『ソーサリアン』を愛し、RPGが好きで、しかもこよなくMSXを愛してやまない、という方々。もちろん、ジュニア小説の分野で活躍中の吉岡平氏も例外ではない。そこで、シナリオ制作前にいくつかのコメントやアドバイスを頂いた。参考にして、ぜひコンテストに参加を/

加藤正幸氏 日本ファルコム㈱代表取締役社長

『ソーサリアン』のプロデュースをした人。アップルの時代からゲームをこよなく愛する。

ファルコムで作られた世界がいろんな方々の手によって広がっていくという実感があります。今回のような企画によって作られたものが、単に派生したものではなくオリジナルになってしまう、ということのすごさみたいなものを参加する方々に感じてほしいですね。

木屋善夫氏 日本ファルコム㈱チーフプログラマー

『ソーサリアン』の産みの親。システムを考え、世界を作り、プログラムまでやった超人。

登場人物を多く出しすぎると顔の種類がたりなくなります。同じ顔でも兵士1とか兵士2とすれば別ですけどもね。また、1度に大軍団みたいに出てくるのもムリです。そのかわり会話はたくさん入れられるので、じょうずに会話を使うのがコツの1つです。

箕浦　学氏 ブラザー工業㈱新事業推進室マネージャ

今回のMSXへの移植に、社内の反対を押し切って実現させた人。

タケルの長所はお店が在庫をたくさんもたずに、多種類のソフトを1度にあつかえること。こういった利点を活かせるのがデータ集約的なものだと思います。そういった意味で『ソーサリアン』はまさにぴったり。タケルを『ソーサリアン』図書館にしてみたいですね。

伊藤美登里氏 ファルコン㈱代表取締役

伊藤さん率いるプログラマの方々の開発力と努力がなければ、8か月で移植なんてできなかった。入賞作品の制作もここで。

私は個人的に動物なんかが友だちとして出てくるのが好き。RPGといえば敵をやっつける話ばかりなので、その動物にいろんなことを教えてもらいながら、人を助けていく物語がいいと思います。ラブストーリーもいいかな。

吉岡　平氏 SF作家

ジュニア小説界の超売れっ子作家。角川書店の『宇宙一の無責任男』シリーズをはじめアニメっぽいSF小説が中心。近刊は白泉社『婦警さんはスーパーギャル』とこれは異色。

小説を書く側の人間としてひとことアドバイスしておきたいのは、まずオリジナルといえること。そして、むずかしい言葉は使わないで、自分の言葉で書くということ。この2点が大事です。

加藤久人氏 (有)バショウハウス代表取締役

別名ぼおぼお。本誌『いーしょーくーはまだかいな!?』で『ソーサリアン』の移植に命を費やした人。この人がいなかったら、MSX界はどうなってただろう。

絶対オレが一番だーっ/　という自信作をガンガン送ってよね/　やってみると、ゲーム作るのって結構大変なのだ。でも、その壁をつき破ったときに見えてくるものがある/　本当かな?

北根紀子 本誌編集長

MSX版の『ソーサリアン』が発売になって、シナリオ・コンテストの話をあちこちでしていると、じつはシナリオを書いてみたかったんだ、なんて意外に近い人から話を聞いたりします。こんな機会は、そうめぐってこないでしょう。できたら、応募するにいたらないまでも、自分の作品を作ってみてください。待っています。

オリジナル・シナリオ・コンテスト応募要項

●賞と賞金
大賞(1名)50万円、佳作(3名)各15万円、参加賞(100名・応募者が多いときは抽選)『ソーサリアン』グッズ。その他TAKERU CLUB傑作賞(30名・TAKERU CLUBオリジナルテレホンカード)あり。

●応募
誰でも応募可能。『ソーサリアン』をやったことがなくても、『MSX・FAN』を買ったことがなくてもかまいません。ただし、応募用紙(コピー可)を使用してください。

●作品の内容
未発表のオリジナルのものにかぎります。ゲームはもちろんのこと小説やマンガなどですでに発売されているものはすべて除きます。

●応募受付開始
1991年11月7日。12月情報号で応募用紙の後半を掲載しますので、応募はそれがそろうまで、お待ちください。

●しめ切り
1992年1月13日(当日の消印有効)

●発表
1992年4月8日発売予定のMファン5月情報号で。いまのところまだ未定ですが、できれば中間報告や応募者の方の作品名とお名前をできるだけ全員紹介したいと思います。

●応募にあたっての大事な注意点
①応募は1人いくつでもかまいません。ただし、1シナリオごとにまとめて、封筒からだしてバラバラになっても大丈夫なようにしてください。
②応募用紙は今月号と来月号に2度に分けて掲載します。その両方が必要です。ただし、来月『MSX・FAN』を両方買わなかった人のための実費によるコピーサービスは行います。また、このサービスはTAKERU CLUBでも行います。詳しくは、本誌12月情報号か『TAKERU CLUBわあるど創刊号』(TAKERU CLUB会員のみ送付)で。
③応募用紙はかならずコピーして使用してください。用紙が裏表になっているものがあるので、片側しか使えないようになっています。あしからず。
④応募用紙は今月と来月で合計7種類になる予定です。来月はNPC、モンスター&登場人物、最短ルート用のものが掲載されます。今月は76~78ページと97ページにあります。

●そのほか
①応募された原稿はすべてお返しできませんので、必要な方はかならずコピーをとっておいてください。
②入賞した作品の版権は徳間書店インターメディア㈱に帰属するものとします。
③審査経過についてのお問い合わせには応じられません。
④TAKERU CLUB会員の人は、応募用紙<その1>に、必ず会員番号を記入のこと。記入のない場合は、TAKERU CLUB傑作賞の対象となりません。

●シナリオの送り先
〒105東京都港区新橋4−10−7　TIM　MSX・FAN編集部
「オリジナル・シナリオ・コンテスト」係

応募を始めるまえに『ソーサリアン』のおさらいとシナリオ側からの検証

さて、シナリオを作る、とひとくちでいっても、何から始めたらいいのかわからない、という人も多いのではないかと思う。だって、初めてのことだろうからね。これには、文章の書き方同様、これが決定版というマニュアルはない。しいていえばテーマを決める、プロットを決める、登場キャラを決める。という順だろうか。テーマ、プロット、とききなれない言葉が続いたが、このへんをじっくり実例をあげて、説明しよう。

例にあげるのは、名作の誉れ高い『天の神々たち』。このテーマは神々の怒りを鎮める、プロットは神様たちの注文を聞いたり、ある音楽で神の怒りを鎮める、あるいは怒りの原因になっていたエビル・シャーマンを倒す、といったようなこと。登場キャラは大いなる神ユイターとか美の女神だとか、酒の神とか、門番のノーネームなんてのもいたな。それから、エビル・シャーマン。自分なりの理屈をつけて、悪いことをあたかもいいことであるかのような思い込みでするやつ。ここまでできてしまえば、後は簡単。マップなんてそれほど気にやむ必要ないのである。だって、実際の『天の神々たち』なんてマップってえらく単純でしょ。あれでも文句いうやついないのである。もちろん、だからといってマップはまったいらとか、一直線とかじゃこまるけどね。

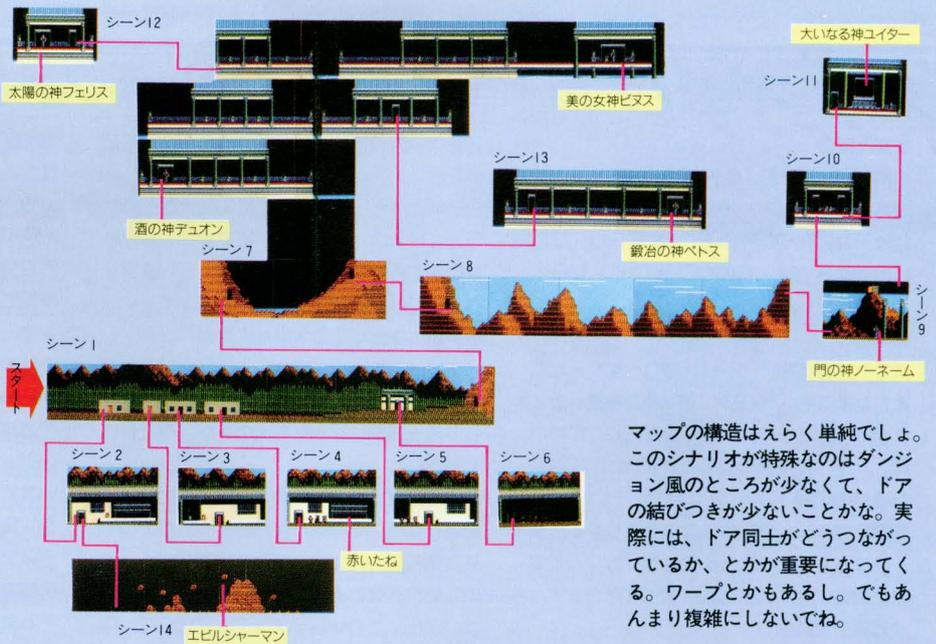
そうそう、大事なものを忘れていた。演出である。このシナリオでは、やっぱり吟遊詩人を登場させて、それに琴を弾かせるというロマンティックな演出が効いているんだよね。それから、わがままで子供っぽい神様たちなんていうのも親しみとかリアリティーとかが増す演出になってるな。これなんか、セリフのひとつひとつで大きくイメージ変わってくるよね。

ね、ここまで考えたらあとはつなげるだけって感じしてくるでしょ。あとは、マップにキャラを置いていって、セリフ用意するだけだね。

このセリフがまた結構大変。ふつうに順番通りにプレイしてくれればいいんだけど、用もないのに同じキャラにあたるやつとか、順番通りこして、違うキャラにあたるやつとかいるわけじゃない。これをどう防ぐか。もしそうなったら、どうかわすか、というのがつぎなるテク。まず、あることをクリアしないと、次のキャラに会えないようにする、というのが手だよね。ここでは、赤いたねを落として、そこから昇らないと、ユイター以外の神様には会えないようになっている。逆に、神様と会っている途中というか、使命を果たす前に村に戻っても何も起こらないからあまり考える必要なし。物理的にマップを区切るのは、シナリオ作成の常套手段だ。逆に区切らないで、しかも何の不都合もない、というシナリオもチャレンジする価値はある。

教材
天の神々たち

●物語のあらすじ

ペンタウァのはずれ、はるか上空に神々の庭園があった。そのふもとの村ではここのところ異常が続出して村人たちは大弱り。農作物の不作とか、川の氾濫などなど。神様の怒りとしか思えない。ソーサリアン達が、調査を始めるんだけど、まず神様に会うのが大変。門番にワインをあげて、ユイターに会うのは会えたけど、すぐに追い返されちゃう。偶然落とした、赤いたねの育った木の幹を伝って、ようやく天界へ。神様たちのわがままを聞いてあげていると、アンナという吟遊詩人が出てくる。これに琴を弾かせて、ようやくユイターとお話しができる。これで悪いのはエビル・シャーマンだというのがわかって、こいつをやっつけろ！ というお話なんですね。

マップの構造はえらく単純でしょ。このシナリオが特殊なのはダンジョン風のところが少なくて、ドアの結びつきが少ないことかな。実際には、ドア同士がどうつながっているか、とかが重要になってくる。ワープとかもあるし。でもあんまり複雑にしないでね。

スタート

神様が怒っているんだって

なんだか赤いたねを見つけた

神様に会うにはお酒が必要だ

赤いたねから天に昇ることに

物語はつづく！

応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

まとめ終ったら
ここにホチキス

通しページ番号

応　募　用　紙〈その1〉　表紙用

●**タイトル**（ひらがな、カタカナで16文字以内でつけること）　タイトルを漢字まじりにしたとき（　　　）

設定や舞台について　①ファンタジー　②SF　③現代もの　④歴史もの　⑤その他（　　　）

●**プロローグとストーリーのあらすじ**（ていねいに、わかりやすく表現し、ここにかける量でまとめること。別紙不可）

●**クリアの条件**（起こった事件を何をもって解決するのか、その最低の条件）

条件チェック　ボスキャラを倒す必要が（ある・ない）　アイテムを持って帰る必要が（ある・ない）　ノンプレイヤーキャラクタは登場（する・しない）

●**あなたに関して**

名前	ふりがな	年令		職業・学年		男・女
住所	〒□□□-□□　ふりがな 都道府県					
電話番号		TAKERU CLUB会員番号（会員の人のみ記入）				

アンケート

①好きな『ソーサリアン』のシナリオは？（　　　）

②コンプティークで行われたシナリオコンテストに応募しましたか（ハイ・イイエ）

③②でハイの人のみ答えてください。今回の応募シナリオはコンプティークに応募したものと同じですか
（同じ・手直ししたもの・新しいもの）

④このシナリオを書くにあたって参考にした本や、ゲームなどの資料をすべて書いてください
（　　　）

⑤この応募用紙はどこから手に入れましたか
（Ⓐ自分のMファン11～12月情報号で　Ⓑ不ぞろい分を友だちの本からコピーして　Ⓒ不ぞろい分を手紙で請求して
Ⓓ Mファンを買わずに手紙で請求して　Ⓔ TAKERU CLUBで）

⑥応募動機や審査委員へのコメントなどがあれば、書いてください
（　　　）

〈キリトリ線〉

スーパー暗記法™

こうして彼らは勝利した!!

藤本 真信くん
千種高校(豊国中卒)

要領の悪い僕でもできた!

僕は何でも納得がいくまでする性格から要領が悪く勉強も時間のわりに成績はよくありませんでした。そんな僕の勉強方法を変え成績を上げてくれたのがスーパー暗記法です。自信もつき、受験も志望校に見事に合格できました。

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ!志望校にも合格!

次はあな

山田 和範
早大商学部
中大経済学部
(海城高卒)

難関、早稲田の壁を突破!

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて間がないのに、55そこそこの偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。

合格術の達人

●主任講師
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります!
私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。)

●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

- ●英単語1000個をラクラク丸暗記！
- ●歴史年表も短期間にアッサリOK！
- ●理数の公式や漢字などは通学途中！
- ●定期試験なら直前でもバッチリ！

暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

- ●大学受験コース
- ●高校受験コース
- ●資格取得・社会常識 記憶術コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

●超短時間で主要5科目丸暗記！試験中、問題を見れば答が自然にわいてくる。だから中間・期末もバッチリ!!

ぼくの東大合格作戦！

合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。

たの体験が… ●キミに届ける先輩からのメッセージ!!

ゲーム感覚で勉強！

ファミコン感覚で楽しんでやれるのが、サイコー！世界史の年表なんか、覚えるのがオモシロイのなんのって。勉強なんかもともと嫌いな私が、あこがれの高校にはいれたのも、このスーパー暗記法があったからこそ。アリガトウ。

江口 尚美 日大二高 (杉森中卒)

苦手な暗記が得意に！

勉強の大きらいだった僕がスーパー暗記法に出会ったのを機会に、苦手な暗記ものがおそろしいほど得意になり、机に坐る時間が楽しくなりました。おかげ様で、好きな理科系の学部に入学できて、感激を味わっています。

西方 裕暢 日大生産工学部 (日大鶴ヶ丘高卒)

暗記法でたちまち学年トップクラス！

クラブ活動に熱中し、本格的な勉強を始めたのは、中三の十月中旬ぐらいでした。成績も三五三人中、いつも百番台。イチかバチか、暗記法をとり入れ一日一時間以上勉強したら最後の模試で八番に。受験もラクラク突破しました。

斎藤 均 福島高校 (梁川中卒)

短期間に偏差値急上昇！

夏休みになってから、本格的に受験勉強をやろうと思ったのが大失敗。バイトに遊びにと勉強どころではありませんでした。計画性のない私が最後に頼ったのがスーパー暗記法。短期間で偏差値を急上昇できる方法はこれしかない！

田山 順子 独協大学外国語学部 (トキワ松学園卒)

ついに、最高ランクの恐竜のタマゴがイラスト部門から出てしまったでおじゃる。紙芝居部門のほうはおしくも恐竜のタマゴをのがす99点が出た〜でおじゃる。

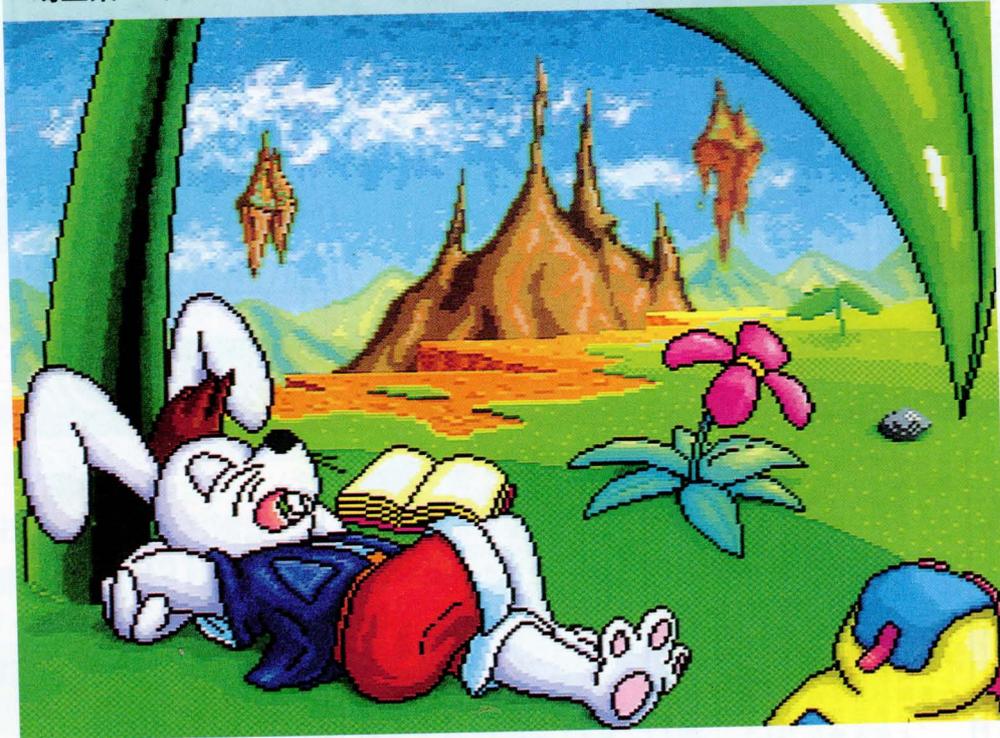
MSX・FAN 付録ディスク →P.118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

賞金&賞品システム

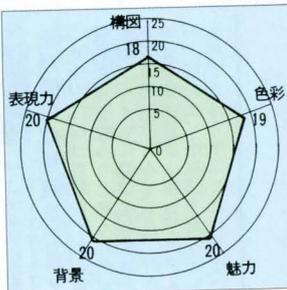
CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするビッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1〜5点の5段階で評価したものの合計点が高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ゾウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上 超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	80点以上 並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	60点以上 これからに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	50点以上 いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	40点以上 まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品&賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。

梅麿　今月はついに恐竜のタマゴが出たでおじゃる。どんなところがよかったのかみんなで検証してみるでおじゃる。
アニイ！　なんといっても背景をぼかして、遠近感を表現しているのがすごい。
こんどる　ふむふむ、手紙によると自分でぼかすプログラムを作ったんだって。
全員　えー、すごい！
ファンキーK　それって、グラフサウルスにもない機能だぜ！
のぐりろ　くりゃっかぁはプログラマの資質もあるじょーん。
こんどる　背景だけじゃなくてメインのうさぎのグラフィックもSCREEN8の色数をいかして立体感を出しているよね。
アニイ！　ただ、どうしてもうさぎが主人公だとオリジナリティがそこなわれるというか……。
のぐりろ　「うさぎとかめ」とか「ディズニー映画」とかうさぎをテーマにしたものを思い浮かべちゃうんだじょ〜ん。
アニイ！　このグラフィックでもうさぎが寝てるし……。
ファンキーK　それでもファンタスティック！　だぜ(ポッ)。

埼玉県・くりゃっかぁ　うさぎのひるね(グラフサウルス使用／SCREEN8)

総合101点

みんなもいっていたでおじゃるが、なんといっても背景のデキがすばらしいでおじゃる。手前の草には輪郭線に黒を使ってはっきり描いているマロ。そして遠くの山や空、雲なんかは黒を使わずに同系色を使ってぼかした効果をだしているでおじゃる。くりゃっかぁは自分でグラフィックをぼかすプログラムを作ったという話でおじゃるから、今度はそのプログラムも送ってほしいマロ。色をたくさん使うグラフィックだけにSCREEN8を使っているのは正しい選択でおじゃるが、うさぎが寝ている地面の緑をタイルパターンで描いたのは手抜きだマロ。㊕

おしかった人たち　イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)『PARODIUS』北海道・哭きの勉(2・1・1・2・2)『小悪魔の笑顔』宮城県・グリーンスライム(1・2・1・1・1)『さばくのまち』千葉県・まっちょ(1・2・1・1・1)『ポスター』東京都・エテ吉(2・3・1・1・2)『マイゴ』東京都・知っておこう(2・1・1・1・1)『休息』神奈川県・広瀬剛(1・2・1・1・2)『with a smile』長野県・デザートなっと(1・2・2・1・2)

北海道・Ziege　タイトルなし (グラフサウルス使用 SCREEN12)

総合
93点

なんと！　SCREEN12を使っているでおじゃる。SCREEN12でグラフィックを描こうとすると、グラフサウルスの機能が一部使えないうえに、横方向に4ドット単位で色が変化してしまうのでおじゃるから相当の根気が必要でおじゃる。その根気に敬意を表して今回だけゾウのタマゴを進呈するでおじゃる。㊕

静岡県・ホルスタイン渡辺　はあー、しあわせ (F1ツールディスク使用 SCREEN8)

総合
89点

またこんな不思議なのが来たでおじゃる。女の子のグラフィックが多いなかでやっぱりこの手のはめだつでおじゃるな～。まあ、テーマはともかく色の使い方がとてもナイスでおじゃる。肌の色なんか人物を描くときに参考になるぞよ。特に影の付け方なんかはバッチリでおじゃる。それにしても変なグラフィックでおじゃる。㊕

長野県・斑来けー　アニフのファン (F1ツールディスク使用 SCREEN7)

総合
81点

で、今度は女の子グラフィックの代表でおじゃる。マロ好みのグラフィックというかマロの描く女の子たちにちょっと似ているでおじゃる。女の子の肌の色なんかは4色も使ってそれなりに表現しているでおじゃる。ただ、色数のせいだろうけど服の色や背景なんかまで赤系統の色になってしまったのは残念マロ。㊕

岩手県・ルイ　いちごのくに (89年7月号掲載の画制字使用 SCREEN5)

マロはやっぱり女の子のグラフィックには点が甘いでおじゃる。これなんか中央の女の子以外はグラフィックとは思えないでおじゃる。でも全体の雰囲気がみょ～に「かわいい」マロ。㊕

総合79点

福島県・稲川千鶴　妖精王 (グラフサウルス使用 SCREEN5)

タッチがどーこーいうまえにこのグラフィックは楽しいマロ。これは作者が持っているりっぱな才能でおじゃる。あっ、のぐりろがなにかいたいことがあるマロ……「グレート！」。㊕

総合77点

福島県・イカアゴクレータービンQP　英雄伝 (F1ツールディスク使用／SCREEN7)

色の使い方がいいでおじゃる。構図もなかなかまとまっているマロ。ただ、輪郭線は切れぎれになっているのが見苦しいマロ。わざとやっているのだろうけど……うーんイマイチ。㊕

総合74点

大阪府・橘勝己　キャディ (グラフサウルス使用 SCREEN7)

淡い色合いがきれいな作品でおじゃる。背景に黒を使わないようにして、遠近感を出しているのがいいマロ。空にうすくピンクのグラデーションがかかっているのもなかなか。㊕

総合73点

青森県・高木昌行　選ばれし者達 (グラフサウルス使用 SCREEN7)

まとまっているでおじゃる。人物を描く表現力はなかなかあるマロ。でも「これはイイ！」という魅力は欠けているでおじゃる。㊕

総合70点

神奈川県・あーと指田XV　テイク・ケア!! (F1ツールディスク使用 SCREEN7)

キャラクタの性格を描きわけているでおじゃるけど、ただ2人が並んでいるだけではなくてモンスターを出したり工夫してみよう。㊕

総合68点

岐阜県・今井数也　RôNa (グラフサウルス使用／SCREEN7)

頭の大きな女の子だけど、かわいく描けているでおじゃる。バックの処理も独特のものがあって見ていて楽しいでおじゃる。㊕

総合65点

広島県・浅田主税　conan (パナソニックシステムディスク使用 SCREEN8)

ちょっとグラフィックの世界観がよくわからないマロ。もうすこしちがう視点でグラフィックを描いてみるといいと思うマロ。㊕

総合62点

おしかった人たち

「SATAN KID」長野県・氷龍丸(1・2・1・1・1)「自然が一番！」長野県・渡辺誠治(2・3・2・2・1)「妖精」岐阜県・ROM(1・2・2・1・1)「そうだ　」大阪府・森津正臣(1・2・2・1・1)「トリミング」大阪府・福山俊哉(1・1・1・1・2)「酒場」兵庫県・川畑賢作(3・2・3・3・3)「エメドラの戦士たち」岡山県・孝之(1・1・1・1・1)「MASK」岡山県・Ze82(3・2・3・1・1)

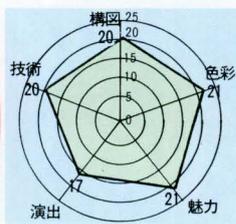
梅麿　おしくも恐竜のタマゴをのがした「空を見る気持ち」についてみんなの意見が聞きたいでおじゃる。
こんどる　車(ミニ)と人物は動かないんだけど、背景がじょじょに変わっていくんだよね。
アニイ！　よく見ると車の色もすこしずつ変わっている。
ファンキーK　静かな作品だったからオレさまはたいくつしちまったぜい。
こんどる　たしかに、背景を描きかえるためにディスクを読みにいくのは残念だね。そのあたりの技術もみがいてほしかった。
のぐりろ　グラフィック的には細かいところにも気を配ってあるじゃ〜ん。夜になると2人がくっつくんだも〜ん。
全員　え、どこどこ？　あ〜、本当だ。やらしーなー。

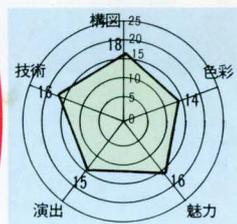
ディスクに関するご注意

今月の付録ディスクには紙芝居部門の『空を見る気持ち』が入っています。使い方は118ページ以降をお読みになるか、ディスクの指示にしたがってください。また、この作品はパナソニックシステムディスクで読みこむことができます。

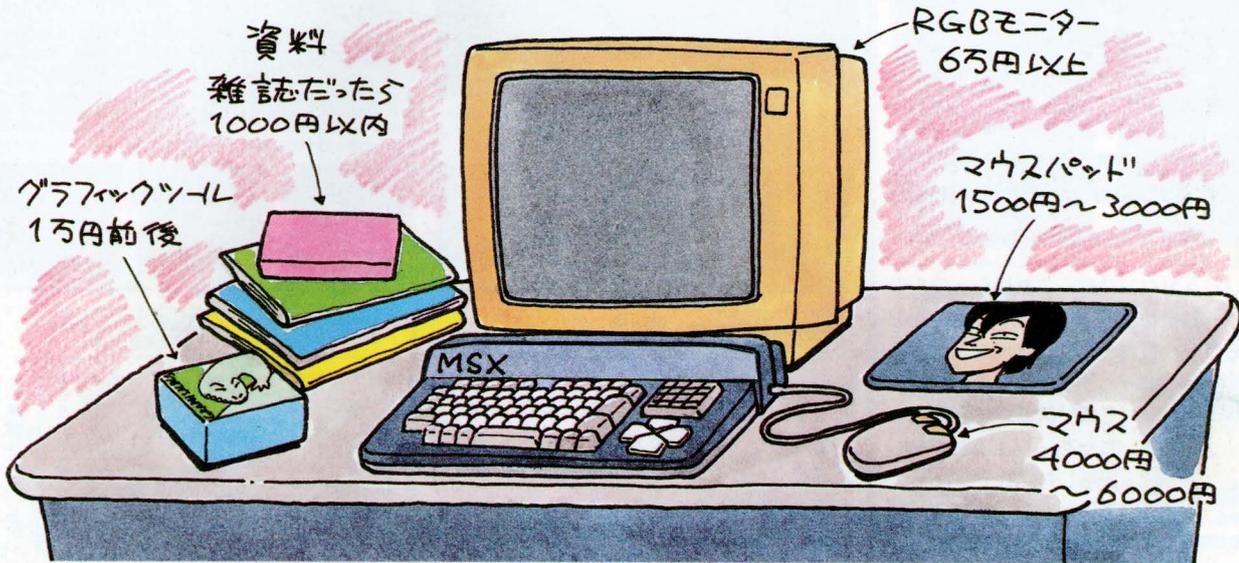
長野県・瓦屋竹左衛門　空を見る気持ち（パナソニックシステムディスク使用 SCREEN8フル画面サイズ）

東京都・真田十三　愛の不条理（F1ツールディスク・らくらくアニメ使用 SCREEN5／4分の1画面サイズ）

作者の車好きなところが素直に描かれていてとても好感の持てる作品だマロ。グラフィック的にも背景までよく描かれていて、イラスト部門として送られても十分採用になったと思うマロ。ただ、どうせなら車の上に乗っている2人の人物の心境をもっと表現してもよかったと思うマロ。「演出が足りないな〜」なんて思ってしまったぞよ。㊕

最初の女の子の表情からコワイ話を想像してしまったでおじゃるが、けっこうカワイイ話だったマロ。後半、話がよくわからなくなるでおじゃる。前半は女の子のこまかい表情を中心によくできていたでおじゃるから、本当に残念ぞよ。というわけで、誌面には前半部分だけを載せたというわけだマロ。本当はこの作品もディスクに入れたかったでおじゃる…… ㊕

おしかった人たち　『おそろい』鳥取県・猪口亮(2・2・2・1・1)『小人』鳥取県・お里様(2・2・2・1・1)☆『バス停』静岡県・しらきり(ディスク不良のためロードできませんでした)●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)『あなたも当たってみます？』三重県・ATAGO(1・1・2・1・2)『きえる球』福岡県・Uo(1・2・2・1・1)

まずはマウスを買おう!

今月から「CG講座」のはじまりでおじゃる。最近、「CGを描くにはどうしたらいいですか?」という内容のお便りをたくさんいただいているのでおじゃる。そこで『グラフサウルスVer2.0』を使い、実践をまじえてわかりやすく楽しいCGの描き方を紹介していくでおじゃる。期待してたもれ。

今回は1回目でおじゃるので、グラフィックを描くためにあったら便利な道具のあれこれを紹介するマロ。かならず必要というわけではないでおじゃるから、自分に必要な道具だけをそろえればいいマロ。でも、やっぱりマウスだけはほしいマロ。

マウスとマウスパッド

グラフィックを描くときのペンがわりがマウスでおじゃる。マウスにはカウント数というものがあって、この値が大きいほど、マウスカーソルが画面で素早く動くでおじゃる。マロのおすすめは200カウントでおじゃる。また、マウスのすべりをよくするのがマウスパッドでおじゃる。マウスの下敷きだマロ。マウスパッドを使うか使わないかは好みの問題だと思うマロ。

グラフィックツール

グラフィックツールは機種によっては本体に付属してくるでおじゃる。もちろん付属ツールでも一通りのことはできるでおじゃるが、より多くの機能を持つグラフィックツールがほしいマロ。そんな市販のツールのなかでは、やっぱり『グラフサウルスVer.2.0』がいちばんマロ。ルーペ機能は定評あるぞよ。お金に余裕があればぜひ購入してほしいマロ(ちょっと宣伝)。

RGBモニター

グラフィックを描くときに大切なことは、色の使い方でおじゃる。でも、画面の表示がRF入力やビデオ入力だと色がにじんで、本来の色がわからなくなってしまうので困るでおじゃる。こんなときに、色のにじみのすくないRGB入力方式のモニターがあれば楽になること間違いなしでおじゃるが、値段が高くて気軽に購入できないことも確かでおじゃる。

資料

グラフィックをうまく描きたいと思ったら、まずは資料を集めておくといいでおじゃる。絵画なんかの本格的な本ではなく、雑誌程度で十分だマロ。広告なんかでもいいでおじゃるな。女の子を描くにはファッション雑誌がいちばん参考になるでおじゃる。はじめは資料の写真なり絵なりをそのまま描いて練習をすると、構図や色使いの勉強になってよいと思うぞよ。

明日のCGコンテストを考える

梅麿　9月号で新しい部門のアイデアを募集したマロ。今回は読者の考えた部門を紹介するぞよ。
こんどる　いちばん多かったのが規定部門、たとえばこんなの……「テーマ別部門というのはどうでしょ。12月のテーマは美少女、1月は筋肉……そのほかにもメカや料理なんてゆうのもいいと思います。(神奈川県／飯野理恵子)」
のぐりろ　料理がテーマなんてかわいいも〜ん。
アニイ!　似顔絵部門というのもあったぞ。「有名人などの似顔絵を募集する。(香川県／横井達)」
ファンキーK　……西田ひかるちゃんの似顔絵が見たい。
梅麿　う〜ん、じゃあ実験的に「西田ひかるちゃんの似顔絵」を募集してみるでおじゃる。10月31日必着で81ページのあて先にCGコンテスト「西田ひかる」係まで送ってほしいマロ。優秀者には1万円以内のゲームプレゼントだマロ。

AVフォーラム

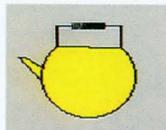
塾長:よっちゃん

付録ディスク
→P.118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

ディスク付きの10月号と、フランス旅行中の友達からの絵葉書が届く。ライブ用にキーボードを交換、デニーズで写真撮影の打合せのあと編集部に赴く。

規定部門 お題は「私の好きなもの」

チカラ　コブル＊　■福島県・ABUSAN(16歳)

ABUSANクン(M)、これはシュワルツェネッガーですね。振り付けはラッキー池田だったそうで、打ち合わせの状況を想像すると不思議。やかんを持ってポーズを取れといわれちゃあ、シュワちゃんも当惑したことでしょう。そうか、こーゆーのが好きな人もいるんだな。

一目でやかんとわかるがよく見ると形がヘンだ

```
1 ONSTOPGOSUB3:STOPON:COLOR1,14,14:SCREE
N5:P=3.14:A=120:B=100:CIRCLE(A,B),30,1,,
.25*P:CIRCLE(A,B),30,1,.75*P,2*P:LINE(B,
78)-(141,79),1:DRAW"BM100,78U15R41D16":L
INE(110,61)-(130,65),1,BF
2 LINE(76,86)-(90,103):LINE(80,86)-(90,9
3):LINE(76,86)-(80,86):FORI=0TO2500:NEXT
:PAINT(120,100),10,1:PAINT(89,98),10,1:G
OTO2
3 SCREEN1:KEYOFF:LOCATE10,10:PRINT"ﾁｶﾗ ｺ
ﾌﾞﾙ"
```

自由部門 宇宙を見つめる

「今月の１本」と合わせて、藤井石材店は5本も採用されている。しかし、これは作品の出来がよいのでしかたない。これでいいのだと断言しているうちに、称号はズドラストビーチェ再見インシャラーアウフヴィーダーゼーエンさよならと進化した。

『うまそーむフフ♥』はHだ。鼻血を流しているこの顔は、塾長の自画像にそっくり。

『記おく術』、大胆に原画の耳鼻をカットし頭の中心から発せられる電波のような雷のようなものを強調したのがグッド。

『磁力線』も『ハレー彗星』も、ともにRUNしてから表示されるまでに少し時間がかかるけど、モアレを利用して見事な絵を見せてくれます。こういった科学物(?)に強いのもズドラストビーチェ～クンの特徴だ。

今月の１本　地球＊　■岡山県・ズドラストビーチェ再見インシャラーアウフヴィーダーゼーエンさよなら藤井石材店(14歳)

まず、リスト１を走らせると、回転する地球のCGデータをファイル名「EARTH」としてディスクに作る。それ以降は、リスト２を実行すれば、ああ美しい、宇宙に浮かぶ地球がくるりくるりと回る。究極の名作。

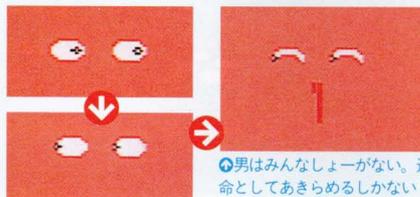
下の写真のようにスムーズに回転する地球。カーソルキーの上を押すと回転するスピードが遅く、下を押すと速くなる

■リスト１

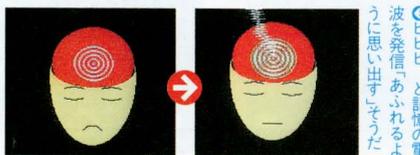
```
10 COLOR10,0,1:SCREEN5:SETPAGE1,1:CLS:LI
NE(0,0)-(59,29),4,BF:DRAW"C10BM10,10L2E3
R2G3R3E9R20F11G3R5D13H10R4H7U4H4G10L5G3H
3D16H5U5L5U5R7H3BM24,20D4F2U2R3D2E2U3G1L
3H2":PAINT(20,5)
20 PAINT(25,23):COPY(0,0)-(40,29),1TO(55
,0),1:X=57
30 FORN=0TO6:FORM=0TO7:X=X-1:A=1:FORI=0T
O14:A=A*1.25:COPY(X+16-A,0)-(X+16-A,29),
1TO(15-I,30),1:COPY(X+14+A,0)-(X+14+A,29
),1TO(15+I,30),1:NEXT
40 RESTORE50:FORI=1TO29:READA:R=15/A:T=0
:A=A-1:FORS=0TOA:T=T+R:PSET(14-S,60+I),P
OINT(15-T,I+30):PSET(15+S,60+I),POINT(15
+T,I+30):NEXTS,I:COPY(0,60)-(30,90),1TO(
M*30,N*30),2
50 NEXTM,N:SETPAGE,2:BSAVE"EARTH",&H0,&H
76A0,S:DATA3,6,7,9,10,11,11,12,13,13,13,
14,14,14,14,14,14,14,13,13,13,12,11,11,1
0,9,7,6,3
```

■リスト２

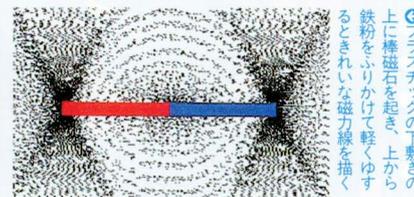
```
10 COLOR,1:SCREEN5:SETPAGE,1:BLOAD"EARTH
",S:SETPAGE,0:FORI=0TO100:PSET(RND(1)*25
6,RND(1)*212),RND(1)*14+2:NEXT
20 FORN=0TO6:FORM=0TO7:COPY(M*30,N*30)-(
M*30+29,N*30+29),1TO(110,80),0:S=STICK(0
):IFS=1THENB=B+10ELSEIFS=5THENB=B-10:IFB
=0THENB=1
30 FORH=0TOB:NEXTH,M,N:GOTO20
```

うまそーむフフ♥＊　■岡山県・ズドラストビーチェ～藤井石材店(14歳)

男はみんなしょーがない。運命としてあきらめるしかない

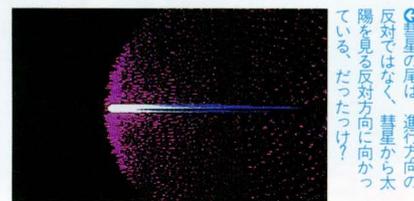
```
10 COLOR15,9,9:SCREEN5:SETPAGE,1:CLS:CIR
CLE(10,10),5,0,,,.7:PAINT(10,10),0:CIRCL
E(30,10),5,0,,,.7:PAINT(30,10),0:LINE(0,
20)-(55,30),15,BF
20 CIRCLE(15,25),1,1:CIRCLE(35,25),1,1:F
ORI=0TO10:COPY(I,20)-(I+40,30),1TO(0,40)
,1:COPY(0,5)-(40,15),1TO(0,40),1,TPSET:C
OPY(0,40)-(40,60),1TO(100,80),0:FORJ=0TO
200:NEXTJ,I
30 SETPAGE,0:FORI=0TO15:PSET(119,95+(IMO
D4)),8:PSET(121,95+I),8:FORJ=0TO30:NEXT:
NEXT:FORI=0TO4:CIRCLE(110,93-I),5,9:CIRC
LE(130,93-I),5,9:NEXT
40 GOTO40
```

記おく術＊　■岡山県・ズドラストビーチェ～藤井石材店(14歳)

ビビビ、と記憶の電波を発信「あふれるように思い出す」そうだ

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5
20 CIRCLE(128,73),43,8:PAINT(128,70),8:C
IRCLE(128,80),45,11,2.9,.3,.5:CIRCLE(128
,90),83,11,3,.1,1.8:PAINT(128,150),11:FO
RI=0TO1:CIRCLE(108+I*40,110),15,1,,,.5:N
EXT
30 LINE(90,105)-(170,115),11,BF:DRAW"C1B
M118,155E5R10F5"
40 FORI=0TO4:X(I)=128:FORJ=0TO4:CIRCLE(1
28,73),J*5+I,15-I:NEXTJ,I:LINE(118,150)-
(138,155),11,BF:DRAW"C1BM118,153R20BM128
,73"
50 FORI=73TO0STEP-3:FORJ=0TO4:X(J)=X(J)+
RND(1)*6-4:LINE-(X(J),I),15:NEXT:SETADJU
ST(RND(1)*9-4,RND(1)*9-4):NEXT
60 GOTO60
```

磁力線＊＊　■岡山県・ズドラストビーチェ～藤井石材店(14歳)

プラスチックの下敷きの上に棒磁石を起き、上から鉄粉をふりかけて軽くゆするときれいな磁力線を描く

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5:SETPAGE,2:CLS:SE
TPAGE,1:CLS:A=.1:FORI=0TO80STEP3:A=A*1.1
:CIRCLE(128,106),I*A,,,,A:NEXT
20 FORI=0TO92STEP8:LINE(I,0)-(92-I,212):
LINE(164+I,0)-(256-I,212):NEXT
30 FORI=8TO204STEP8:LINE(0,I)-(46,106):L
INE(256,I)-(210,106):NEXT
40 FORI=0TO256:A=RND(1)*6:COPY(I,A)-(I,A
+206),1TO(I,0),2:NEXT:FORI=0TO212:A=RND(
1)*6:COPY(A,I)-(A+250,I),2TO(0,I),1:NEXT
50 LINE(40,98)-(125,110),8,BF:LINE(126,9
8)-(210,110),4,BF:SETPAGE1
60 GOTO 60
```

ハレーすい星＊＊　■岡山県・ズドラストビーチェ～藤井石材店(14歳)

彗星の尾は、進行方向の反対ではなく、彗星から太陽を見る反対方向に向かっている、だったっけ?

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:SETPAGE1,1:CLS:FO
RI=0TO212:X=RND(1)*450:FORK=3TO10:LINE(X
/K,I)-(0,I),K:NEXTK,I
20 FORI=0TO7:COLOR=(I+3,I,I,7):NEXT:SETP
AGE2,2:CLS:FORI=1TO60STEP2:CIRCLE(74+I*2
,106),I*2,11,,,I/60:NEXT:SETPAGE0,0:FORI
=70TO256:COPY(I,0)-(I,200),2TO(I,RND(1)*
5),3:NEXT
30 FORI=1TO200:COPY(70,I)-(256,I),3TO(70
+RND(1)*5,I),0:NEXT:CIRCLE(80,106),3,15:
PAINT(80,106):DEFINTA-Z
40 X=RND(1)*206:COPY(0,X)-(150,X+6),1TO(
80,103),0:SETADJUST(RND(1)*5,RND(1)*5):C
OLOR=(11,RND(1)*7,RND(1)*7,RND(1)*7):GOT
O40
```


☆「AVフォーラム」への投稿募集中！　応募要項は81ページ(規定部門のお題は右ページ欄外)

ランプ＊ ■静岡県・鈴木雅博(16歳)

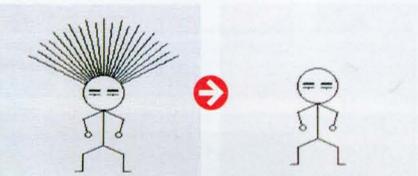
うーん、赤と茶色の光の感じが良いです、鈴木雅博クン(MS)の『ランプ』。プログラムはどうってことないけど、作品の格調は高いなあ。色の選択がうまくいっています。

そういえば、夏に山の民宿に行って、明かりが暗いのに味をしめてから、このごろ夜は蠟燭を使ったりして闇を楽しんでいる。明かりが暗いと、音も小さいほうが快適。ラジカセでアルメニアの民謡を聴いています。

油がきれかけている。真っ暗になっちゃいそうな山の夜だ

```
10 DEFINTA-Z:DEFFNR(R)=INT(RND(1)*R):SCR
EEN5:FORI=2TO10:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:FOR
I=1TO6:CIRCLE(127,106),I*16,1:PAINT(127,
105+I*16),I+1,1:NEXT:PAINT(0,0),8,1:FORI
=1TO2:CIRCLE(127,106),I*16,10:NEXT
20 DRAW"C10BM110,133G23R80H23BM87,156D38
R80U38BM120,42M53,74R148M134,42L14":CIRC
LE(127,26),15,9:FORI=0TO3:READA:PAINT(12
7,A),9,10:NEXT:DATA43,75,155,157
30 FORI=0TO7:A=I:GOSUB50:NEXT:R=RND(-TIM
E)
40 A=FNR(5)+3:GOSUB50:GOTO40
50 B=A¥2:COLOR=(9,B,B,B):FORJ=2TO8:COLOR
=(J,A,0,0):A=A-1:A=A*-(A>0):NEXT:RETURN
```

つむじなし男＊ ■東京都・大家のケンちゃん(15歳)

おお、この太い眉と地味な目は、となりのテクノポリスの若き副編集長にそっくりだ。つむじがないので髪がまっすぐに伸びる、ということから、カーソルの上下で髪が伸びたり縮んだりする大家のケンちゃん(M)の作品。こんなやついねーよ。1年に1回、夏になると丸坊主にする、隣の若き副編レスラーの青春に思いを馳せるのであった。

Xの皆さんも、カーソルキーの下ですっきり坊主頭に……

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5:CLS:CIRCLE(127,1
20),20:LINE(127,140)-(127,180):FORI=0TO1
:FORJ=-1TO1STEP2:LINE(127,140+I*40)-STEP
(J*20,10):LINE-STEP((1-I)*4*J*-1,15+I*5)
:NEXTJ,I:FORI=0TO1:CIRCLE(112+I*30,168),
3
20 LINE(107+I*40,210)-STEP(7*(I*2-1),0):
NEXT:FORI=2TO14:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:DEF
FNA(A)=INT(A+.5):A=1
30 FORI=0TO1:J=I*2-1:FORK=0TO2:LINE(123+
I*8,117+K-(K=2)*3)-STEP(J*10,0):NEXT:PSE
T(118+I*18,123):NEXT
40 P=3.1415926536#:FORI=30TO150STEP6:A=1
-A:X=COS(P*I/180):Y=-SIN(P*I/180):FORJ=0
TO12:K=J*5+21:L=K+4:LINE(127+FNA(X*K),12
0+FNA(Y*K))-(127+FNA(X*L),120+FNA(Y*L)),
J+2+A:NEXTJ,I
50 C=14
60 S=STICK(0):C=C+(S=5ANDC>1)-(S=1ANDC<1
4):COLOR=(C,0,0,0):COLOR=(C+1,7,7,7):GOT
O60
```

射撃＊ ■兵庫県・健郎太(14歳)

わかりやすい作品です。射的の的が表示されたところで、カーソルキーを押すと鉄砲(?)の玉を発射、弾痕が的に付く。何点のところを貫くかはランダムなので、友達と5回射撃の合計で高得点を競うなども可。健郎太クン(MS)、シンプル&ストレートで良いですね。次はロビンフッドかな。

パンパンパン、と撃った結果は右のようになりました

```
1 COLOR15,15,1:SCREEN5,1:OPEN"GRP:"AS#1:
FORI=0TO7:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)
):NEXT:SPRITE$(0)=B$:DATA00,48,3B,FE
2 FORI=0TO4:CIRCLE(128,106),100-I*24,8:N
EXT:COLOR1,15:FORI=0TO3:PRESET(30+I*24,1
06),15:PRINT#1,MID$("10305080",I*2+1,2):
NEXT:PRESET(120,112),15:PRINT#1,"100":PA
INT(0,0),1,8:R=RND(-TIME):DATA3C,3C,3A,4
0
3 IFSTRIG(0)<>0THEN4ELSE3
4 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12,9
0:SOUND13,1:PUTSPRITEK,(RND(1)*150+50,RN
D(1)*110+50),1,0:FORI=0TO300:NEXT:IFK=31
THENRUNELSEK=K+1:GOTO3
```

おちていく星＊ ■山形県・岩浪弘(14歳)

これは『ハレー彗星』と似ているんだけどやっぱりきれいなので、あえて採用した。岩波クン(M)、大気との摩擦で燃えていく星のちらつきが素敵です。隕石は毎年かなりの数地球に落ちてくるんだけど、その大半が地上に到達する以前に燃えてなくなってしまうらしいです。名も知らぬ遠き星より。

空から星が落ちてくる。キミの頭、ボクの台所がドッカーン!!

```
1 COLOR,1,1:SCREEN5,1:SPRITE$(0)="×わわわ×"
:SETPAGE,1:CLS:FORI=2TO8:COLOR=(I,I-1,I-
1,0):FORJ=0TO20:X=RND(1)*12:PSET(X,I*10+
J-20),I:NEXTJ,I:SETPAGE,0:COLOR=(15,7,5,
2):PUTSPRITE0,(120,91),15
2 FORI=10TO0STEP-1.6:COPY(0,0)-(12,70),1
TO(120,I+20):NEXT:GOTO2
```

未来の自動ドア ■青森県・R.S.O.(16歳)

これのどこがいいんだ的な視線を浴びつつも、やっぱり想像力をかき立てる音だけの作品も大切、R.S.O.クン(M)の未来の自動ドアの音を聞いて鉄腕アトムを想像した塾長は、即決でサイヨーしたのである。プログラムが超短いのもたまらん。

```
1 FORI=0TO99:SOUND8,15:SOUND0,0:SOUND8,0
:NEXT
```

ライトサーベル ■岡山県・木村大輔(15歳)

木村大輔クン(M)の『ライトサーベル』は、スペースキーを押すと「ブーン」という音とともに緑の光の刃が伸びる。スターウォーズなのだ。

そうそう、この前、ビデオで黒沢明監督の『隠し砦の三悪人』を見たら、スターウォーズⅠの凸凹ロボット・コンビにそっくりだったのでびっくり。なーんだ、ここにネタがあったのだね。昔の黒沢作品の娯楽度が高いのにも目から鱗が落ちます。

ブーンと伸びるライトサーベル。ダースヴェーダーを倒せ

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2
2 LINE(123,132)-(127,136),14,BF:LINE(124
,138)-(126,179),14,BF:FORT=0TO1:T=-STRIG
(0):NEXT
3 FORI=85TO205STEP15:A=200:A=A-I:LINE(12
4,A)-(126,A+15),3,BF:SOUND7,234:SOUND5,2
39:SOUND10,15:NEXT:SOUND10,0
4 FORS=0TO1:S=-STRIG(0):NEXT:FORE=0TO120
STEP10:LINE(124,E)-(126,E+10),1,BF:NEXT:
GOTO2
```

人生＊ ■埼玉県・チグリスユーフラテスナイルインダスGAN★P(16歳)

最後は、つらく悲しいGAN★Pの作品(称号にインダスを追加)でしめくくろう。「人生は終わりなき階段をただひたすら登るが如し」、家康も泣き出しそうなメッセージ、見方によって、止まっているようにも、階段を後ろ向きに下りているようにも見えるのがミソ。だんだんテンポが速くなっていくのが脅迫的ですなあ。

人が人が人が、ただただ連なり登っていく画一的人生

```
10 COLOR14,1,1:SCREEN5,1:SOUND7,49:P=0:F
=200
20 P$(0)=STRING$(2,24)+CHR$(8)+CHR$(24)+
CHR$(8)+CHR$(24)+STRING$(2,20):P$(1)="``
 0ね"+CHR$(144)+STRING$(2,16)
30 FORS=0TO31:PUTSPRITES,(S*8-4,S*5+11),
15,0:LINE(0,S*5+28)-STEP(S*8+8,30),,BF:N
EXT
40 SPRITE$(0)=P$(P):SOUND6,P*30:PLAY"SM4
00C32":FORL=1TOF:NEXT:P=1-P:F=F+(F>50):G
OTO40
```

お★題

2月号のお題「それは先生」 うちの親父は高校教師だったのだが、正月に教師仲間で飲む。徹底的に飲む。1年分の恥ずかしい出来事が、ほとんど正月中に起きてしまう。そういう事態を私に目撃された先生たちは、「そんなことといっても、こないだ酔っぱらってうちのガラス戸壊したじゃないか」とかいわれたくないので、私は学校では楽させてもらいました。ま、そういうわけで、身近な先生たちの生態を作品化して投稿していただきたい。嫌いな先生の「ここがイヤ」というポイントを作品にするも可、かつての森昌子さんのタワシ状のヘアースタイルをビジュアル表現するのは並、「○○先生、大好き」とかいうのは不可である。しめ切りは約11月8日。

【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

FAN-NEWS

ヒーロー・オブ・ランス

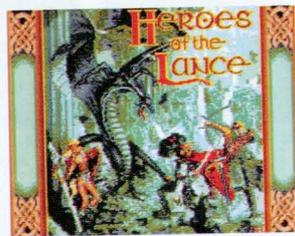
ポニーキャニオン
☎03-3221-3161
発売中

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM
価格	7,500円

テーブルトークRPGで有名なあのAD&Dが、アクションRPGとなってMSXに初見参だ！

正統派RPGのシナリオとアクションゲームの合体！

みんなはテーブルトークRPGというものを知っているだろうか？　名前ぐらいは聞いたことがあると思うんだけれど、ボードゲームのようにサイコロなんかを使って、ゲームマスターと呼ばれる人を中心に数人でプレイするゲームなのだ。そのなかに『AD&D(アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ)』というのがあって、この「ヒーロー・オブ・ランス」はその『AD&D』をパソコンゲーム化したものなのだ。このゲームのシナリオは『ドラゴンランス戦記(富士見文庫)』の第1巻のクライマックスを元にしていて、タイトルもそれにちなんでいるんだ。もともと『AD&D』の世界を小説化したものだから、先に読んでおくとゲームにのめりこめるぞ。

さて、じつはこのゲーム「いわゆるRPG」ではない。アクションゲームにRPGっぽい背景を持たせたような感じで、プレイヤーは文字通り『AD&D』の世界を走りまわるのだ。

これがオープニング画面だ。最初のコマンドで飛ばすこともできる

自分の操るキャラクタの基本操作を覚えておこう

このゲームはアクションRPGだから当然キャラクタの操作が大事な要素となる。走ったり、ジャンプしたりするのは基本だが、いちばん肝心なのは戦闘だ。日頃から武器や魔法を十分に使いこなせなければ話にならない。あとで説明するけど、モンスターによって操作するキャラを変えることもあるんだ。

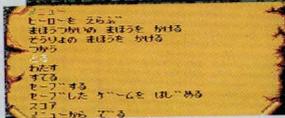
アクション

プレイヤーの操作するヒーロー達は歩く、走る、跳ぶ、の3つのアクションを基本にしてザク・ツァロスの遺跡の内部を冒険してゆく。なかなかリアルな動きを見せてくれるぞ。

ジャンプをするには走りながらスペースキーを押せばOK。ちなみに魔法使いのレイストリンならば杖の力を借りて、ほかの仲間よりすこし長く跳べる

メニュー

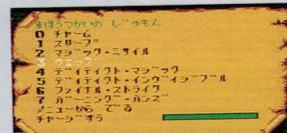
ヒーローを選ぶ、アイテムを取る、捨てる、渡す、セーブする、などのコマンドはメニューウィンドウを開いて操作するのだ。

「ヒーローを選ぶ」で操作するキャラを換えるときはこの8人のなかから選ぶ

アイテムを取るためには、メニュー画面で「とる」を選ばなければならない。けっこうめんどくさい

マジック

魔法使いの攻撃と防御の魔法、僧侶の回復の魔法の2種類があり、それぞれの杖がなければ使うことができない。杖には魔力が宿っていて魔法を使うたびに魔力を消費していってしまうのだ。

魔法使いの魔法はレイストリンを操作していないと使えない

僧侶の魔法は青水晶の杖を使えるキャラが、上段にいれば使える

魔法使いの魔法を使うには1度このメニューで唱える魔法を選んでおく

バトル

戦闘には接近戦と、射撃戦とがあって、それぞれに違った武器を使う。敵との距離が画面の横4分の1以上あるかないかで判断されるので、状況によって使いわけよう。ちなみに魔法は射撃戦用だ。

接近戦をするなら、とりあえずこいつにまかせるべきだろう

スペースと下を押すとしゃがめる。撃ってくる敵と戦うときに有効だ

離れている敵には射撃攻撃をうまく使って、ダメージを受けないようにする

個性豊かな8人のキャラクタすべてを使いこなせ!!

このゲームでは自分のオリジナルキャラを作ることはできない。最初から8人のキャラが用意されていて、そのキャラを取っ換え、引っ換えしながら遺跡のなかを探索して行くのだ。最初から8人パーティを組んでいるわけだ。しかも、経験値もレベルアップもないから能力値は初期値のまま変化しない。8人のキャラの特徴を把握していなければ、一歩も進めないだろう。

電源を入れると能力値を聞いてくるのだ

「ヒーローを選ぶ」でもステータスは見られるよ

タンサラス（タニス）

体力度 16	敏捷度 16	種族 ハーフ・エルフ／職業 戦士
知識度 12	耐久度 12	接近戦用 ロングソード＋2／射撃戦用 弓
賢明度 13	魅力度 15	

ゴールドムーン

体力度 12	敏捷度 14	種族 ケーシュ族／職業 僧侶
知識度 12	耐久度 12	接近戦用 青水晶の杖／射撃戦用 僧侶の魔法
賢明度 16	魅力度 17	

キャラモン・マジェーレ

体力度 18	敏捷度 11	種族 人間／職業 戦士
知識度 12	耐久度 17	接近戦用 ロングソード／射撃戦用 槍
賢明度 10	魅力度 15	

リヴァーウィンド

体力度 18	敏捷度 16	種族 ケーシュ族／職業 羊飼い
知識度 13	耐久度 13	接近戦用 ロングソード＋2／射撃戦用 弓
賢明度 14	魅力度 13	

レイストリン・マジェーレ

体力度 10	敏捷度 16	種族 人間／職業 魔法使い
知識度 17	耐久度 10	接近戦用 杖／射撃戦用 魔法使いの魔法
賢明度 14	魅力度 10	

タッスルホッフ・バーフット

体力度 13	敏捷度 16	種族 ケンダー族／職業 盗賊
知識度 9	耐久度 14	接近戦用 フーパック／射撃戦用 スリング
賢明度 12	魅力度 11	

スターム・ブライトブレイド

体力度 17	敏捷度 12	種族 人間／職業 騎士
知識度 14	耐久度 16	接近戦用 両手持ちの剣／射撃戦用 射撃戦不可
賢明度 11	魅力度 12	

フリント・ファイアフォージ

体力度 16	敏捷度 10	種族 丘ドワーフ／職業 老戦士
知識度 7	耐久度 18	接近戦用 バトルアックス／射撃戦用 スローイングアックス
賢明度 12	魅力度 13	

ザク・ツァロスの遺跡にはイベントがいっぱいだ

あたりまえのことだが、すんなりと遺跡の探索ができるわけじゃない。遺跡にはさまざまなトラップがあるし、モンスターもゾロゾロ出てくる。ときには剣で、ときには魔法でと臨機応変に切り換えなければ、とてもクリアすることはできない。ここでは遺跡のなかの代表的なしかけを載せてみたぞ。

くれぐれもジャンプは慎重に。穴の手前ではかならずセーブすること。ためしに跳んでみると……

「届かないかぁ」ではすまないんだよ

こうなるともう2度と復活はできない!!

これは原作を知っている人ならわかると思うが、鍋のエレベーターなのだ。が、しかし、な、なんと乗れないんだ、これが

落石

突然、上から石板が落ちてきやがったぞ!

スタート

さあスタートだ。コンパスの赤いほうへ移動できるのだ

シュート

このシュートは一方通行だから、むやみに入らないように

滝

全員のキズをいっぺんに治してくれる恵みの滝

小屋

なかにはジェムやポーション、シールドと敵も

FAN-NEWS

ぷよぷよ

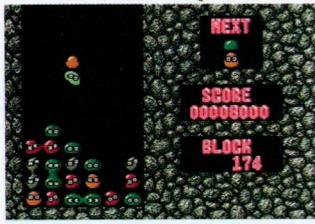
コンパイル
☎082-263-6165
10月25日発売予定

媒体	2DD×1 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

あの『テトリス』や『コラムス』タイプのアクションパズルゲーム『ぷよぷよ』。随所(ずいしょ)にほどこされたコンパイル流の味つけが、なんともおいしいぞ。

へんてこりんな名前だけどルールはかんたん

つぎつぎ降ってくるグミのような物体「ぷよぷよ」を、くっつけては消していくというアクションパズルゲーム。誰にでもわかるかんたんなルールと、楽しいキャラや音楽は最高で、やみつきになることまちがいなし。

ゲームは「ENDLESS(エンドレス)、MISSION(ミッション)、2人プレイ」から、好きなモードを選んで遊べるようになっている。ゲーム中に出現するお助けキャラやBGM、さらに難易度まで自由に選択できるというのもうれしいぞ。

↑このゲームの基本。エンドレスモードだ

基本ルール

落ちてくるぷよぷよをすばやくタテ、ヨコに回転させ、おなじ色のものを上下左右(ナナメはダメ)に4匹以上つなげていく。くっついたぷよぷよたちは消え、上のものが落下。積み重なって、出現位置をふさぐとゲームオーバーだ。

90度ずつ回転

↑ぷよぷよは2匹ずつ落ちてくる

↑くっついたときのぷよぷよの目に注目！

↑グレーのぷよぷよは消え、緑が落下した

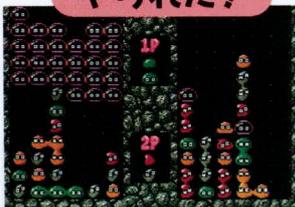
お助けキャラだ

ビッグプヨ
←一気に落下し、2列分を消してくれる

カーバンクル

←こいつが歩いたあとは、色がおなじになる

2人プレイは熱くなるぜ！

『ぷよぷよ』のなかで、いちばん燃えるのが2人プレイモード。このモードでは、ある一定の得点ごとにお邪魔キャラの「透明ぷよ」が出現し、対戦相手側に落ちる。こいつは単独で消すことができないため、ものすごくめんどうくさい。透明ぷよは、となりあったぷよぷよが消えたときのみ一緒に消えるのだ。いちどにとった得点が大きいほどたくさん落ちるので、一気にぷよぷよを消すように仕組むと相手が困っておもしろいぞ。微妙なかけひきに熱くなるのだ。

透明ぷよ

←2人プレイのときに出現するお邪魔キャラの透明ぷよ

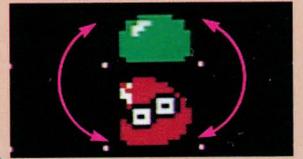
スタート

↑ゲームスタート。まだまだ余裕

やられた！

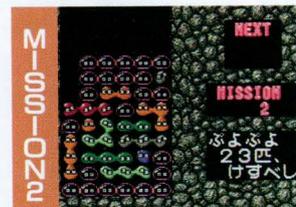
↑一気にやられた！　これはキツイ

勝った!!

↑2プレイヤーは仕こみすぎて自爆

MISSIONを遂行する

このMISSIONモードは、面ごとにそれぞれ違った条件がだされ、それをクリアすると次の面へと進める。全部で52面あり、先へいくほど難解になっていく。セーブ機能があるので、電源を切っても大丈夫だぞ。

↑いちばん下のオレンジ色さえ消せば……

↑このへんは、まだちょろいちょろい

↑まん中のオレンジさえ消せばいいのだ

↑横一列で6匹。まずグレーを消そう

↑ちょうど12ぷよスペースがある。楽勝！

FAN-NEWS

キミだけに愛を…

GAMEテクノポリス
☎03-3200-9834
発売中

媒　体	2DD ×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

GAMEテクノポリス期待の新作は、美少女ソフトの王道、正統派学園モノAVGだ！　どうだっ!!

SFでも、ファンタジーでもない。理屈ヌキの美少女ソフトだ!!

♥ストーリー

先週、ボク＝早坂秋緒にアネキができた。それは、なんとボクが片思いしていた先輩の紺野美沙さんだったんだ。とはいっても、結婚式が行われただけで、入籍するのは美沙さんが高校を卒業してからになっている(つまり婚約したってワケ)。その式が終わると、2人は新婚旅行へ出発した。ところが、花嫁の美沙さんがひとりだけで帰ってきてしまったんだ。アニキは旅行先に到着するなり、美沙さんを残して、どこかに行ってしまったらしい。そんなことをされても、自分は紺野家の養女なので、この結婚を破棄できないと美沙さんはいう。アニキの婚約者とはいえ、美沙さんはボクの片思いの相手。いまこそ、美沙さんのハートを射止める最後のチャンスってわけなのだ!!

↑ストーリーは、この豪華な結婚式からはじまる

↓なぜかひとりで帰ってきた美沙さん

↑いまでは美沙さんが家事をしてくれる♡

◆システム◆

このゲームは、オーソドックスなコマンド選択式のAVGだ。特殊なシステム、奇抜なイベントは、いっさいない。その分、ストーリーはわかりやすいし、♡に熱中できる感じだぞ！

↑いつでもボクだけを見ていてほしい

美少女がいっぱい……だからね、♥♥もいっぱい!!

♥ムリはダメよ

このゲームの目的はあくまでもヒロインの美沙さんを射止めることだ。とはいっても、ゲームを進行させるためには♡も大切な要素になっている。ここで気をつけないといけないのは、♡はすべて合意の上でなければならないということ。ムリは禁物だよ。必ず相手から誘ってくれるハズだからね。とくに、美沙さんの入院した病院で知り合う麻衣ちゃんには要注意だぞ。結末はマルチエンディングになっているので、美沙さんの愛を勝ち取るまでガンバロー！

↑ああ、夢にまで見た美沙さんとの♡♡！

おしえてあげる!

♡には攻略の手順があるんだけれど、それは、礼子先生がバッチリ教えてくれる。ゲームに登場する美少女たちは、その攻略手順を応用すればラクにクリアできるんだ。美少女たちに嫌われたくなければ、礼子先生に個人教授をしてもらおう!!

↓「やさしくキスして♡」と礼子先生

♥少しだけネ

このゲームには美沙さんをはじめ、ホントにたくさんの美少女たちが登場している。ここでは、そのなかでもとくに秋緒と深～くかかわってくる人物たちを紹介しておこう。

↑彼女は、ぜんそくのため入院している

↑秋緒に片思いしている幼なじみ

↑秋緒のクラスの担任教師だ

↑秋緒のクラスの不良少女

↑秋緒の兄、聡(そう)を追って来日した

ディスクマガジン・ファン

DM fan

（オリジナルゲームが見逃せないDSに、ますます女の子にみがきのかかるピンクソックスと、今月も元気いっぱいのDMである。秋の夜を過ごすにはDMがいちばんかなあ。）

DS#30

●2DD×2♪ MSX2/2+ 1,940円・発売中(毎月上旬発売)
●コンパイル

コンパイルには夏バテという言葉がないらしい。秋になってホッとしたころに、だいたい気がぬけて、カゼをひいたり、体がだるくなったりするというのに、今月はギンギンにとばしている。特に、『笑ゥせぇるすまん』はデモだけど、ほんとうによくできている。声のサンプリングまであって、もうそのものズバリ。これだけ原作そっくりだと、誰も文句はいえない。いやあ、とにかくなかなかなのである。それと、遊べるものとしては『ぷよぷよ』なんかいいですね。この手のゲームは、女の子も興味をもってやるから、2人で楽しんでほしい。キャラクタもかわいいし、うってつけだ。そうそうオリジナルゲームの『ケロ助の冬じたく』もおもしろい。ケロッピとはほど遠いキャラクタが、冬をまえにして、池のスイレンの葉の上にあるエサを取ってまわるというもの。アクションゲームですね。

で、このほかにオンライン小説やら、『にゃんぴ』の面データ、クイズなどが入っていつもどおり。そうそう『ノーザンクォーターズ』は休みだって。

↑最近山に登るのが流行のきざしをみせているとか

笑ゥせぇるすまん Ⓣ

あのニンマリした顔は忘れられない。そして、あの声にあのセリフ。しのびよる恐怖みたいなもの。いつか、突然こいつに声をかけられてしまったら……と思うとぞっとする。でも会ってみたい。そんな我々の気持ちをほどよくくすぐる『笑ゥせぇるすまん』のゲームのデモが登場。今回はそういうわけで、遊べるわけじゃないんだけど、ゲームの宣伝の仕方がまさにそのままでなんだかとても気味が悪い。「ほんとうはほしいのにガマンしてる」なんていうのだ。これにはびっくりだ。

ぷよぷよ Ⓟ

アクションパズルはもうあきた、なんていってみてもこの『ぷよぷよ』を一目見てしまったら、もうダメ。ちょっと私にやらせてよ、てな調子でついはまりこんでしまう。30分といわず、1時間でも2時間でもやめられない危険なゲームだ。上から落ちてくるぷよぷよを命令どおりに合体させて消す、ただそれだけだけなんだけど、ほんとうにそれだけなんだけど、キャラクタがかわいいし、音楽もいいし、好きにならずにいられない。

オリジナルゲーム ケロ助の冬じたく Ⓟ

ケロ助というのは池に住むまじめなカエル。冬をひかえて今のうちに食料をたくわえようと大忙しなのだ。イソップ物語の『アリとキリギリス』のお話のような設定だ。でも、ゲームのほうはいつもの力の入った内容で、これはこれは楽しい。スイレンの葉の上にある食料を飛び移りながら拾っていく単純なアクションだけど、2度乗ると葉がひびわれて池にドボーン。これではいけない。ジャマものもいる。頭を使わなくてはね。

★コンパイルからのお知らせ★

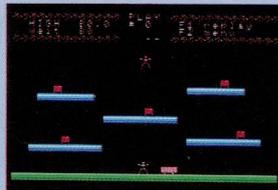
急な話で申しわけないが、もう探してもどこにも売っていない「魔導物語」を2本だけおわけしようと思う。これは最近になって偶然に倉庫のすみにあったものをコンパイルの田中さんが発見したもの。応募の方法は左のほうにいるカーバンクルの写真を切り取って、官製ハガキに貼り、①住所(〒も)②名前③年齢④電話番号⑤持っている機種のメーカーと名前、を明記して申しこん

※デマーク……デモ
Pマーク……遊べるもの

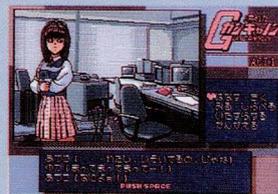
MSX・FAN 体操人類マットマン P

このゲームに編集部では、いったい何人がはまっただろう。針金細工ふうの人間を操ってクルクルとジャンプして赤い旗を取っていく。敵をよけながらもジャンプを繰り返し、旗を取る。敵が気にくわなければジャンプの途中で頭突きをすればOK。リピート機能がついた念の入った作品だ。

2DD ピンクソックス7

●2DD×2♪ MSX2/2+ 3,600円・発売中
●ウェンディマガジン

前号で連載ものの『誰か……』が終わっちゃって、今度は何が始まるのだろうと楽しみにしていたら、やっぱり期待に応えてすぐれものの企画がスタートした。1つは『濡れたガンキャノン』というAVG。人気のピンクソックスギャルズの3人が登場するゲームだ。あの、クリクリッとした表情が存分に見られるとはなんともうれしい話だ。今回は、3日まえからまなみが突然いなくなった、というところから始まる。そこへ、彼女とそっくりの子が転校してきたからたいへん。じゃあ、まなみはいったいどこへ行ったのか、あるいはその子がまなみ自身なのか……謎は謎をはらみつつ、謎の転校生がさらに2人増えて、いったいどうなってしまうのか、といったストーリー。まあ、よくわからないだろうけど、ピンクソックスギャル危機一髪、ていう感じかな。それと、『世界名作劇場』もなかなか。いやらしいエッチがうまいな。今回なんか赤頭巾ちゃんが、こともあろうに狼さんと……なんてゆるせない。微妙なアニメ処理も泣かせる。で、今回も二重丸。

濡れたガンキャノン P

ピンクソックスギャルズの3人が登場するAVG。ストーリーは、突然3日まえからまなみがいなくなったところから始まる。いったいどこに行ったのだろうと心配していると、まなみにそっくりな女の子が突然転校してきたのだ。しかもその日のうちに後2人も転校生がやってきた。みんな同じ高校からだ。これは何か起こりそうな気配だ。それにしてもまなみのそっくりさんは、ほんとうにまなみではないのか。謎は深まるばかりだ。はてさてこの事件の行きつく先は、いったいどうなるだろうか。

スロッター伝説 P

単純明快なパチスロ。コインをたて、よこ、ななめ、にかけて、絵がそろえば何倍かのコインがもどってくる、というもの。このパチスロをする人たちをスロッターというのだそう。で、今回のモチーフになったパチスロは、パチスロ界では有名なウィンクルという台がベースなのだそう。知りませんでした。そうそう、当然のことながらコインの数に応じて女の子が登場。もちろんみんなのご期待に応えるという。エッチだなあ。

世界名作劇場 赤頭巾ちゃん P

絵本をめくっていくように、パソコンでお話を楽しむという企画。アドベンチャーゲームのようにあるコマンドを受けつけないと先へ行けない、ということはない。どんどんつぎのページに行くことが可能。その代わりゆっくりプレイしたときは、独特のアニメーションが見られるようになっている。目パチというアニメーション処理はよく知っていると思うけど、これはそれ以外のところがアニメーションする。わかったかなあ〜？

でほしい。抽選で2名のみ購入方法をお知らせする。価格は消費税と送料を足して9200円(74円サービス)。ハガキの送り先は〒732広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210号コンパイル「田中さん魔導物語ほしい・Mファンは一生買いつづけるぞ」の係まで。しめ切りは10月13日の消印分まで。発表は次号DMfanの欄外で。

今月の 新装開店第2回!!

いーしょくー情報

先月の原稿を書き終わって、しかも校了(要するに最終チェック)が終わってから、リバーヒルから緊急連絡が入った。なんと『ブライ下巻完結編』が発売されるというショッキングなものだった。だがとうとう直しはきかず、先月号はそのまま発売になってしまった。

けど、出るのである。プレッシャーをかけてるつもりはなかったが、結果的にプレッシャーをかけてるようような状態になってしまって、本当に関係者には迷惑かけたような気がしないでもないが、発売が決まってうれしいかぎりである。記念にリバーヒルから送られてきたファックスを全文掲載してみよう。

送り状には「『ブライ下巻完結編』MSX移植決定/ レリース1枚」。「お世話様になります。急展開で以上のようなことになりました。詳細は決まり次第またお知らせいたします」。

では本文いくぞ/

「弊社の『ブライ下巻完結編』のMSX移植につきましては、各方面からお問い合わせいただいておりましたが、先日、同作品のMSX移植が正式に決定いたしました。発売は来年を予定しておりますが、その他の詳しいことは未定となっております。

弊社では、MSXユーザーの皆さまに多大なご支援をいただいており、『ブライ下巻完結編』の移植に関しましても非常に高いご要望の声が弊社に寄せられました。この決定で、多くの声にお応えできますことを心より喜ぶと同時に、皆さまに気に入っていただける作品作りをめざしたいと思っております。

同作品に関する詳細なインフォメーションは、決まり次第、随時このレリース等でお伝えしていく所存です。これからもリバーヒルソフトの作品をよろしくお願い申し上げます。

まずは、取り急ぎお知らせ申し上げます」。

どうですか。どうですか、ってぱおぱおが力んでいうことも

『ブライ下巻完結編』ついに移植決定!

↑とうとう発売の決定した『ブライ下巻完結編』(画面写真はすべてPC-98版)

↑これに関するハガキは、毎日山のように編集部へとどいていた

↑はやくMSX版の画面が見たい。ドキドキワクワク!!

ないけど。こういった、いいニュースは伝えるのが楽しい。

今月はいいニュースがもり沢山で、『プリンセスメーカー』も移植されそうだ、という情報が入ってきている。これは確実というわけじゃないが、かなり期待できそうだ。次号ではもう少し、情報をお伝えできそうな気がする。そのかわり、といってはなんだが、正直な話『サイレントメビウス』は厳しい状況である。これも水面下で話は進んでいたわけだが、その進展が思わしくないのである。ええーい、めんどくさいから本当のこと書いちゃおうかな、とも思うがそうもいかない。つらいところではある。

むむ、今月はニュースで終始してしまった。チャートは見ての通りである。

今月の移植希望ゲームベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	2	サイレントメビウス	ガイナックス	P	131
2	1	シムシティ	イマジニア	PG	108
3	3	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	75
4	7	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	52
5	4	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	41
6	5	ダイナソア	日本ファルコム	P	36
7	9	大戦略III '90	システムソフト	P	31
8	18	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	28
9	6	ストリートファイターII	カプコン	A	27
10	24	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	24
11	8	天地を喰らう	カプコン	GA	20
12	14	A.III.A列車でいこう	アートディンク	P	18
13	10	ロードモナーク	日本ファルコム	P	17
13	11	ファイナルファイト	カプコン	GA	17
15	12	ジーザスII	エニックス	P	12
15	—	はなたーかだか!?	タイトー	G	12
15	73	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	G	12
15	24	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	12
15	20	ポピュラス	イマジニア	PG	12
15	83	栄冠は君に	アートディンク	P	12

■9月号アンケートハガキ1000通より集計
※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	832
2	2	シムシティ	イマジニア	PG	721
3	3	ダイナソア	日本ファルコム	P	457
4	5	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	434
5	4	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	404
6	6	大戦略III '90	システムソフト	P	361
7	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	313
8	9	天地を喰らう	カプコン	GA	284
9	8	ポピュラス	イマジニア	PG	277
10	10	ソーサリアン	日本ファルコム	PG	203

■1991年1月号より9月号までの集計

発売中のNewソフトを再チェック

話題の『ソーサリアン』が発売になり、順調な売れ行きを見せているようす。また、『グラフサウルスVer.2.0』も登場。CGファンはチェックかな!?

協力／J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2／2＋。●はMSX、MSX 2／2＋。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

8月3日から9月7日までに発売されたソフト

8月9日 ディスクステーション＃28（D）／コンパイル／1,940円♪
10日 ソーサリアン（D：パッケージ版）／ブラザー工業／8,800円♪
23日 グラフサウルスVer.2.0（D）／ビッツー／12,800円
30日 ソーサリアン（D：タケル販売版）／ブラザー工業／6,800円♪
9月6日 ディスクステーション＃29（D）／コンパイル／1,940円♪

↑しつこいくらい誌面に登場の「ソーサリアン」。人気大爆発なのだ!!

↑お約束の『ディスクステーション＃29』

↑『グラフサウルスVer.2.0』よん

J&P渋谷店 売り上げベスト10

以前にくらべると新作の数が減っているが、『信長』『銀英伝』は強い。あと、ピンクソックスが毎月ランクインしているのも見逃せない。トップは予想どおり『ソーサリアン』だ。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
→	1	1	ソーサリアン	ブラザー工業
→	2	2	ディスクステーション＃28	コンパイル
→	3	3	信長の野望・武将風雲録	光栄
↗	4	8	ピンクソックス6	ウェンディマガジン
↗	5	7	ディスクステーション＃26	コンパイル
↗	6	9	ピンクソックス5	ウェンディマガジン
↗	7	10	ナイキ	カクテル・ソフト
↘	8	4	銀河英雄伝説ⅡDX Kit	ボーステック
↗	9	—	DPS SG	アリスソフト
↗	10	—	はっちゃけあやよさんⅡ	ハード

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします（8月1日から31日までの集計）

↑『ディスクステーション＃26』が3か月連続で登場。もうスゴイんだからぁ！

ユーザーの主張

今月のテーマ『珍プレー好プレー〈激ペナ編〉』

Mファン恒例の激ペナ大会も終わり、プロ野球も西武と広島の優勝で幕を閉じた（これはあくまでも9月13日現在の予想だが）。では、シーズンオフは何をするべきか？　それはやっぱり『激ペナ2』しかない！　というわけで、今月発表するテーマは「珍プレー好プレー〈激ペナ編〉」なのだ。

●「いやー、Mファンも激ペナ2すっきやねぇ。付録ディスクのなかにまでチームデータを入れんでもええやん」（大阪府／桑野和之）

という意見もあるが、まあ、いいじゃんか。好きなんだから。みんなからのハガキだって、すごくたくさんとどいたんだぜ。発売してから、もう2年になるというのに、いまだに激ペナ2の人気は衰えないんだからスゴイよね。あらためて激ペナ2の完成度の高さを痛感してしまったのだ。そんな大人気のこのゲーム。ここでは、読者のみんなの遊び方や、楽しいエピソードをいくつか紹介していこうと思う。

●「ボクが兄と対戦するときのルールを書きます。①HR40本以上の選手は作らない。HR35本以上は3人まで。②代打はかならず1人は作る。③常識では投げられないような球（いちど右にまがってから左にまがるような球）は投げない。④ヒットを打った打者走者は、野手の補球後はつぎの塁へ走らない。⑤エラーやボールがそれた場合はテイクワンベース、などです。これを守るとゲームがしまっておもしろくなります。1安打完封とかノーヒットノーランなども出ます」（兵庫県／中島健治）

たしかに激ペナ2って大味なところがあるから、自分たちでルールを決めて遊ぶといいかもね。打撃戦もいいけど緊迫した投手戦もいいものよん。

●「1989年5月20日に、延長62回、2時間6分にもおよぶ試合をしました。なぜ、このような試合ができたかというと、全員1割打者、投手3人199km/hという技を使ってバッターを打てないようにしたからです」（東京都／小柴高志）

これも、まえのハガキとおんなじようなもの。へたに62回までいっちゃうと、試合を終わらせたくなくなっちゃうんじゃないかな。いっそのこと、何回までつづけることができるかにチャレンジしてみるとかね。

●「ボクがMSXを使いはじめてまもないころ、なんとJ&Pメディアランドで激ペナ2が800円で売られていた。そのころは激ペナ2のことをよく知らなかったから買わなかったけど、いま思うとくやしくてくやくて……」（大阪府／吉村一真）

定価でもほしい子はいっぱいいるよ、きっと。それなのに800円とはねぇ。いやはや惜しいことをしたもんだ。

●「このコーナーを使って激ペナ3のアイデアを募集するってのはどうですか？」（千葉県／市川謙三）

それいいねぇ。激ペナ大好きっ子がいっぱいいるんだから、将来発売されるであろう『激ペナ3』のアイデアを募集しちゃおう。もしかすると、コナミの人がその記事を読んで、「よし、作っちゃおう！」なんていうかも知れない。うん、とにかくやろう。このコーナーの担当者である我輩ときちゃるだって、超がつくほどの野球好きだからね。それじゃ、92年1月号のテーマは「激ペナ3はこれで決めっ!!」だ。きっと、みんないいたいことが山ほどあるでしょ。ああだったらいいな……とか、こうだったらなぁ……とかね。しめ切りは10月末日。たくさんの主張を待ってるよ。1月号のユーザーの主張にジャストミートだっ!!（担当ときちゃる）

↑究極の野球ゲーム『激ペナ2』

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ！ 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「11月号ユーザーの主張」係

※ビッツーでは、現在グラフサウルスのバージョンアップサービスを行っている。旧グラフサウルスのシステムディスクと3,000円（現金書留もしくは郵便小為替）で『グラフサウルスVer.2.0』に交換してもらえる。詳しくは☎03-3479-4558（ビッツー）まで。

COMING SOON

カミング スーン

新作ソフトを先取り

新しいハードも発表され活気づくMSX。年末発売のソフトのサンプルもドンドン編集部へ到着しているのだ。で、今月は光栄の『伊忍道・打倒信長』のMSX版の画面を初公開。ほかにも『ポッキー2』や『エル』、その他もろもろの新作情報をドーンと紹介しちゃうんだから！

伊忍道・打倒信長

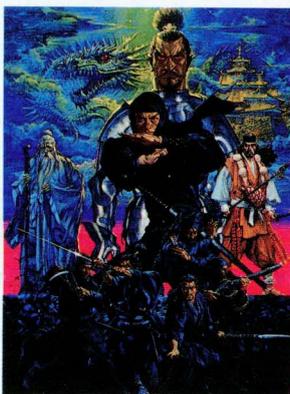
■光栄

■☎045-561-6861

■ROM版10月下旬発売予定
　ディスク版発売日未定

媒体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	11,800円
CD付きは14,200円	

⇧迫力のパッケージイラスト

⇦「ロールプレイングとシミュレーションの華麗なる融合！」(資料より)のリコエイションゲーム第3弾。見れば見るほどRPGのよう。はやく遊びたいよね

5月9日、PC-88版の制作発表会から5か月。ついに、われらがMSX版の画面を紹介するときがやってきた。これまで、11月だとか年末だとか発売日のほうがいまひとつはっきりしていなかったのだが、ROM版にかぎっては予定より早い10月下旬発売ということで落ち着きそうなのだ。これはハッキリいってビッグニュースである。この記事を読んでいるとき、すなわちいまは10月なわけだから、あと何日かすればMSXで『伊忍道・打倒信長』が遊べるということ。これほど発売が早まるとはビックリだ。しかし、そのかわりといってはなんだけど、ディスク版のほうの発売があやしくなってきているらしい。これは、「ディスクアクセスの回数の問題」(光栄側のコメント)だそうで、現在発売を検討中とのこと。まあ、それはそれとして、ここは素直にROM版の発売をよろこぼうじゃないか。

ストーリーは、信長の軍によって壊滅の危機にさらされた伊賀忍者が、復讐を誓って旅に出るというもので、プレイヤーの役どころは信長ではなく伊賀忍者なのである。これまでとはまったく逆の展開で、なんだかワクワクするよね。

ゲームの前半は、主人公の修行時代にあてられ、自分自身や仲間となったキャラを成長させていくことが目的になっている。この前半部はほとんどRPGで、あるていど決められた流れにそってゲームは進んでいく。後半は待ってましたのヘクス戦。大名の配下として国同士の戦いに

⇧後半のシミュレーションシーン

臨むシミュレーションのパートだ。もちろん最終目的はズバリ信長を倒すことだから、安土城内での信長との最終決戦に勝利すれば、めでたしめでたしというわけだ。

これまでの光栄の作品のなかでも、際立ってRPG色の強い『伊忍道・打倒信長』。来月はATTACKでドーンと攻略だ！

ポッキー2
怪人赤マントの挑戦

■ポニーテールソフト
■☎0722-85-2060
■11月中旬発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価　格	8,800円

⬆これが赤マントだ。正体は……？

そのかわゆくもエッチな美少女キャラで人気を集めた『ポッキー』の続編である。

舞台となるのは、今回ももちろんポッキー学園。この美少女盛りだくさんの学園に、赤マントをはおった怪人が現れ、女子生徒を襲うという事件が発生。久美子、美紀、ともこの新聞部美少女3人娘が、その犯人さがしにのり出すというのが大まかなストーリー。プレイヤーは、3人のなかの久美子(残念ながらまだ絵ができてない)になり、友達や先生などに聞きこみをしていくのだ。しかし、赤マントはそれをあざ笑うかのように犯行をつづけていく……。

ゲームはコマンド選択式のアドベンチャーで、なんといってもグラフィックの美しさがウリの作品だ。前作から1年後という設定なので、2年生に進級した美紀や早苗に会えるのもファンにとってはうれしいぞ♡

⬅見よ、このグラフィックを！ 芸術的というかなんというか、とにかくキレイなのだ。ちなみにこの女の子は写真部の奥村ちずこちゃんで、赤マントに襲われて泣いているのだ

⬅なにやら危険な場面である。田中早苗ちゃんのピーンチ!!

⬅新任の安田こずえ先生は23歳。はっきりいってタイプである

エル

■エルフ
■☎03-5386-9022
■92年1月発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価　格	7,800円

⬆平和だったころの東京。だが戦争で……

エルフは、現在2本のソフトの開発を進めているが、今月紹介するのはアイコン入力方式のAVG『エル』だ。

西暦2005年、戦争による人類滅亡の危機を感じた国家の元首たちは、平和を目指すというメガロアース計画を打ち立てた。しかし、反メガロアースのブラックウィドゥなる勢力が出現。各地でゲリラ活動を繰り広げだしたのだ。国家では、ブラックウィドゥを抑えるための組織を結成。プレイヤーはそのうちの1人、超A級スナイパーとなり、平和を取り戻すべく戦いに出るというストーリーだ。

⬅この女の子がヒロインのエルちゃん。ゲームは、すべての行動をアイコンを使って操作していくのだ。けど残念なことに、アイコン部分の入った基本画面はまだできていない

⬆グラフィックはこのように美しい

最初にアイコン入力方式と書いたとおり、このゲームではすべての動作を画面上にある15個のアイコンより選択していくのだ。たとえば、見るときはルーペのアイコン、たたくときにはコブシのアイコン、というぐあいにね。で、このアイコンシステムがいちばん力を発揮するのはエッチシーンなのだ。モミモミやレロレロなアイコンを選んで、女の子の体のせめたい部分にあてがっていく……。考えただけでもいい気持ちになっちゃうでしょ。新しいシステムの美少女AVG『エル』に期待だ。

開発中ゲーム情報

ここだけのはなし

今月のビッグニュースは、なんといっても『ブライ下巻完結編』の移植決定につきるでしょう。くわしいことは112ページの「いーしょーくー情報」で書いているので、ここでは深くはふれないけど、とにかくうれしいのひとこと。編集部には『ブライ〜』に関するハガキが毎日たくさんとどいていた。みんな、いろいろいいたいことはあると思うけど、こうして発売が決まったからにはあたたかく見守っていこうね。発売は来年の春ごろとのこと。なお、発売機種はMSX 2になるかターボRになるかはまだ未定だ。

では、そのほかのゲーム情報いってみよう。

先月号でチラッと紹介した、ウルフチームの新作だが、タイトルが『NIKO²』に決定した。読みかたは、(にこにこ)だ。MSX版は年末の発売になるということなので、今回は完成間近のX68000版を借りて実際に遊んでみた。ゲームは、画面上に大量に出てくるボールを、ひとつでも多く相手のゴールに押しこみ得点を競うというもので、2人で対戦(1人のときはコンピュータと対戦)もできるアクションゲームだ。

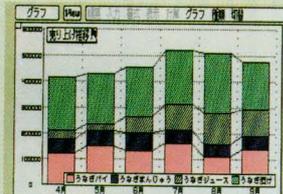
MSX版にも期待したい。

いよいよ発売になるFS-A1GT(新ターボR)。今月号の22〜23ページを読んだ人は、もうわかっていると思うが、その新ターボR用

ついに発売が決定した『ブライ下巻完結編』。画面はPC-98版のもの

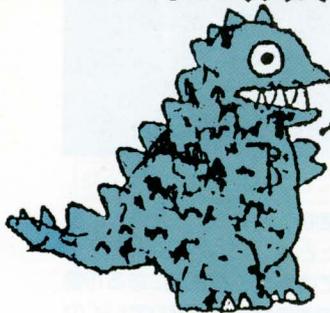
ウルフチームのアクションパズル『NIKO²』。画面はX68000版のもの

のMIDI関連ソフトがビッツーより発売になる。『μ・SIOS』は、MIDI演奏用のツール(ディスク版)で11月発売。『μ・PACK』のほうは、MIDIインターフェイスで12月の発売予定になっている。この2つをあわせると、A1-GT用にバージョンアップされた『MIDIサウルス』になるんだそうだ。

つづいて、ファミリーソフトの新作『龍の花園』だ。このゲームは学園を舞台にしたAVGで、姿を消してしまった幼なじみの女の子を捜すというもの。学園内で見つかった「龍の花園へ……」という謎のメモの意味は……？　発売は来年の1月の予定。

きっともうすぐ出る『ViewCALC』。これも待ち遠しい

来年1月、光栄から『ロイヤルブラッド』が発売になる。これは光栄初のファンタジーSLGで、オリジナルはファミコン版だ。

おつぎは美少女の園アリスソフト。みんなお待ちかねの『闘神都市』が、12月15日に発売が決定した。ディスクアクセスを極力減らし、グラフィックの強化を目標に、現在急ピッチで開発が進められているとのこと。

あと、アスキーの『ViewCALC』。ちょっと遅れぎみで、今月中旬ごろの発売となりそうだ。年末も近いし、来月あたりはもっとたくさんの報告をしたいと思う。ではでは、ごきげんよう。

ソフトハウスの ウチにもいわせてください

ソフトハウスの内緒のお話が聞けるこのコーナー。先月はお休みしちゃってゴメンゴメン。その分、今回はなかみも濃くしておいたからカンベンね。では、今月もいってみましょうか〜!!

アリスソフト

やっとPC-98版の『ランス3』の開発が終了し、本格的に『闘神都市』MSX版の開発がスタートしました。当社のような貧乏メーカーは、人材不足で開発が遅れてしまい、ユーザー様にご迷惑をおかけしますが、いましばらく待っていてください。　(TADA)

エルフ

大変ごぶさたしております。長いことMSXユーザーの方々にはお待ちいただいてますが、これからのエルフはちがいます。グラフィックも新たに『ELLE(エル)』を発売いたします。なるべくオリジナルに近づけるようにがんばっております。　(ぴ)

GAMEテクノポリス

やった、ついに『キミだけに愛を…』の発売よ!!　ほんとうに本物の学園青春美少女ソフトは、これしかないわ!!　愛と青春と涙……。それが、このソフト1本ですべて楽しめるんです。もう、これは買うしかないわね。どうぞ、よろしく!!　(千春)

光栄

秋です！　落ち着いてゲームをするには絶好の季節となりましたね。そこで、光栄からスペシャルプレゼント。今月下旬に『伊忍道・打倒信長』が発売されます。RPG要素がかなり強いので、いままでの光栄のゲームとはちがった味わいが楽しめますよ。　(高)

ホット・ビィ

疲れに頭をほどよく刺激するには、これっきゃないっ！てなわけで、ホット・ビィではただいまPC-98版で好評の『スーパー上海ドラゴンズアイ』をMSXで発売します。タケルにて、年末発売されますので、浮気せずにまっててちょーだいね♡　(マエダキ)

マイクロキャビン

やぁみんな、病気かな？　うん、それはよかったね。もっと病気になれる『幻影都市』が待ち遠しいだろ！　なにしろ超美形キャラ続出あり、同性愛あり、なんでもあり！今回悪役キャラの家庭の事情(うっ悲しい)までわかる展開がおもしろいぞ!!　(新美)

ひとめでわかる！ ➡➡➡

▼ソフト・ハード・本に関する最新情報▼▼▼
MSX新作発売予定表

記号の意味➡無印はMSX2/2＋。●はMSX、MSX2/2＋対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX-MUSIC（FM音源）に対応。
とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊（タケル）で発売のソフトの価格はすべて税込です。

■ソフトと本　※媒体のRはROM版、DはディスクR版です。

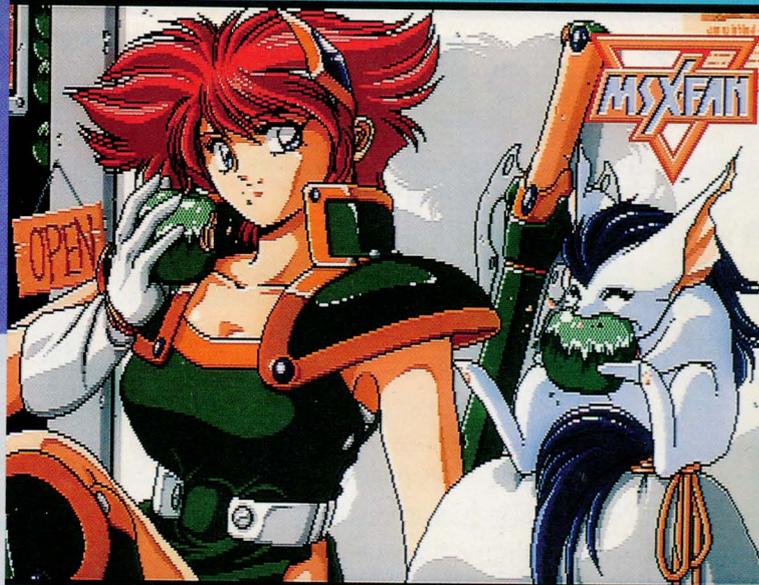
発売予定日		タイトル（媒体）／メーカー名／予定価格
10月	4日	サーク・ガゼルの塔（D）／マイクロキャビン／7,800円♪
	4日	ピンクソックス7（D）／ウェンディマガジン／3,600円♪
	8日	ディスクステーション#30（D）／コンパイル／1,940円♪
	上旬	キャル2（D）／バーディーソフト／7,800円
	中旬	きゃんきゃんバニー・スピリッツ（D）／カクテル・ソフト／7,800円
	中旬	★ViewCALC（D：要MSXView）／アスキー／14,800円
	下旬	ぷよぷよ（D）／コンパイル／6,800円♪
	下旬	伊忍道・打倒信長（R）／光栄／11,800円♪
		伊忍道・打倒信長（R：サウンドウェア付き）／光栄／14,200円♪
11月	7日	MSX・FAN12月情報号（本＋D）／徳間書店／980円（税込）♪
	8日	ディスクステーション#31（D）／コンパイル／1,940円♪
	上旬	沙織・美少女たちの館（D）／フェアリーテール／7,800円♪
	15日	NIKO²（にこにこ）（D）／ウルフチーム／価格未定♪
	中旬	ポッキー2（D）／ポニーテールソフト／8,800円♪
	中旬	狂った果実（D）／フェアリーテール／7,800円♪
	26日	ピーチアップ総集編2（笑）（D）／もものきはうす／7,800円♪
	下旬	★幻影都市（イリュージョン・シティ）（D）／マイクロキャビン／9,800円♪
	？	★μ・SIOS（ミュー・シオス）（D）／ビッツー／29,800円
	？	サウルスランチVOL.5（D）／ビッツー／3,400円♪
	？	サウルスランチMIDI#2（D）／ビッツー／3,400円
12月	6日	ディスクステーション#32（D：CD付き）／コンパイル／8,800円♪
	7日	MSX・FAN1月情報号（本＋D）／徳間書店／980円（税込）♪
	10日	笑ゥせぇるすまん第1巻（D）／コンパイル／3,980円♪
	15日	闘神都市（D）／アリスソフト／6,800円
	17日	アウターリミッツ（D）／もものきはうす／8,800円♪
	？	★μ・PACK（ミュー・パック）（MIDIインターフェイス）／ビッツー／19,800円
	？	戦国ソーサリアン（D：タケルでのみ販売）／ブラザー工業／価格未定♪
	？	シンセサウルスVer.3.0（D）／ビッツー／8,800円♪
	？	スーパー上海・ドラゴンズアイ（D：タケルでのみ販売）／ホット・ビィ／価格未定♪
	？	ピンクソックス8（D）／ウェンディマガジン／3,600円♪
	？	美少女大図鑑（仮称）（D：タケルでのみ販売）／フェアリーテール／価格未定

	タイトル（媒体）／メーカー名／予定価格
92年1月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン（D）／アスキー／価格未定
	エル（D）／エルフ／7,800円
	フォクシー2（D）／エルフ／7,800円
	ヴェインドリーム（D）／グローディア／価格未定♪
	ロイヤルブラッド（R）／光栄／価格未定♪
	ロイヤルブラッド（R：サウンドウェア付き）／光栄／価格未定♪
	ロイヤルブラッド（D）／光栄／価格未定♪
	ロイヤルブラッド（D：サウンドウェア付き）／光栄／価格未定♪
	麻雀悟空　天竺への道（R）／シャノアール／価格未定♪
	夜の天使たち（D）／ジャスト／8,800円
	天使たちの午後・番外III（D）／ジャスト／8,800円
	倉庫番リベンジ（仮称）（D）／発売元未定／価格未定
	●ワンダーボーイII　モンスターランド（R）／日本デクスタ／7,800円
	ソープランドストーリーII・メモリー（D）／ハード／5,800円
	スコアサウルス（D）／ビッツー／9,800円
	龍の花園（D）／ファミリーソフト／価格未定
	3Dプール（D）／マイクロプローズジャパン／価格未定
	エリート（D）／マイクロプローズジャパン／価格未定
	囲碁ゲーム入門用（仮称）（D）／マイティマイコンシステム／9,800円
	アルシャーク（D）／ライトスタッフ／9,800円♪
	ブライ下巻完結編（D）／リバーヒルソフト／価格未定♪

■ハード

発売予定日	商品名（機種）／メーカー名／予定価格
11月1日	★FS-A1GT（MSXターボR）／パナソニック／99,800円♪

スーパー付録ディスクの使い方

前号のディスクはどうだったかな。今月も充実した内容でお届けしよう。ディスクですぐ遊びたいと思うが、まずここを読んで使用方法や注意点を理解してほしい。またファンダムなどの掲載プログラムは各ページを参照のこと。

はじめに

最初にこのディスクの仕様をいっておく。MSX2・VRAM128K以上を対象とし、2DDである。もちろん、MSX1でも直接ファイルを呼び出して遊べるものもある(ファイル名などは121ページの表を参照)。

さて、内容のほうはほとんど右の写真のメニューから選んで遊べるけど、一部は使いやすさやシステム上の都合などの理由でBASICやMSX-DOSから呼び出すもの、またコピーして取り出して使うものがある。

起動方法

ふつうのゲームと同じようにディスクをディスクドライブに入れて電源を入れると自動的にディスクを読み始めてタイトル画面が出る。ちょっと待つのはガマンね。後はカーソルキーで好きなものを選ぶだけ。本体に電源が入った状態で始めるときはリセット。FMパックを持っていたら用意するのを忘れずに。

タイトルからメニュー画面へ

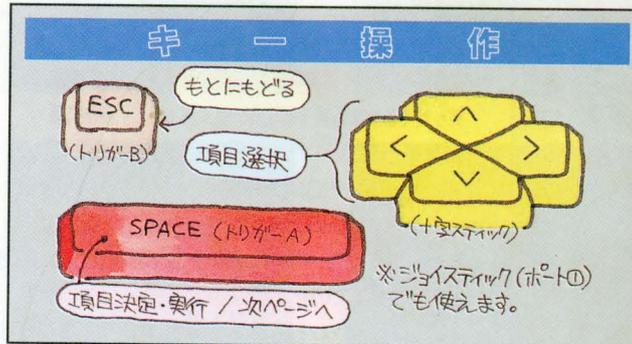
ディスクが起動すると、初めにCGが出て、BGMが鳴る。

そろそろメニューへ進もうと思ったら、スペースキーを1回押す。すると音楽の切れ目のところでBGMが鳴りやむ。BGMが鳴りやんだところで、カーソルキーを動かすと画面の位置を調整できるモードに入る。

ここでテレビのクセを直しておくと見やすくなるわけ。これでいいと思ったら、スペースキーを押す。これで、メニュー画面に入れるようになる。

先月とデザインを少し変えた。各コーナーへの入り口はここ

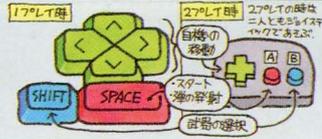
基本キー操作といくつかの決まり

☆メニュー画面では、カーソルキーで点滅カーソルを動かしてコーナーを選び、スペースキーを押すと、最初にそのコーナーの説明画面が表示される。ここでESCキーを押せばまたメニュー画面に戻れる。

☆コーナーの説明画面のときにもう一度スペースキーを押すとつぎの小メニュー画面へ。小メニュー画面は、そのコーナーのファイルを説明したり、いくつかのゲームのタイトルが出て、それをさらに選択していくものや、メッセージばかりのコーナーなどがある。ここもESCキーでメニューに戻れる。

☆小メニューでスペースキーを押すと、収録プログラムが実行されたり、メッセージが先に進んだり、メッセージを終えてメニュー画面に戻ったりする。

☆ディスクを読んでいるとき(ディスクドライブの赤ランプがついているとき)に、絶対にディスクは抜かないこと。

☆など、このほか詳細は本誌の各コーナー参照のこと。

MSXの8年という長い歴史のなかで、キラリと光った名作を紹介したい。遊んでいると、思わずその頃の自分を思い出してしまう。MSX2+が発表になって、横スクロールの機能がついて『あーぱーみゃあどっく』が生まれたときのことを。

『あーぱーみゃあどっく』縦と横スクロール2タイプ

付録ディスクから直接遊べない。遊ぶには①フォーマットずみの新しいディスクを用意②付録ディスクを起動し『オールディーズ』の小メニュー「あーぱーディスク作成」を選ぶ③メッセージ中に「B：」とあればコピーされるディスクを入れスペースキーを押し、「A：」とあれば付録ディスクを入れスペースキーを押す。約20分何度も繰り返す。2ドライブの人は事前にBドライブに入れておけば勝手に行う④コピーされたディスクはディスクを入れた状態で本体の電源を入れ起動。「Extract?」で「Y」⑤自動的に解凍を約8分でやる⑥終わったらリセット。ファンクションキー1で縦、2で横スクロールが遊べる。

T&Eソフトふ氏のコメント

そもそも『レイドック2』のプレゼント用に開発を始めたゲームですが、当時このようなローカルゲームを作るのに喜びを覚えていたのをなつかしく思います。オープニング、エンディングを見て「しょうもない」と思うかもしれませんが、当時はこれでも感動したものでした。縦スクロールより横スクロールのほうが難易度が低いのでMSX2+以上を持っている人は、先に横スクロールから始めたほうがいいと思います。テレビ塔を破壊するとエネルギーが増えるので、2プレイで遊ぶときは合体してテレビ塔を破壊してください。2人ともエネルギーが増えてとてもラッキーです。

●縦スクロール版（MSX2用）

名古屋の上空を真上から

●横スクロール版（MSX2+用）

ビル街から地下鉄へ

MSX2だけど、ガクガクでも根性でプレイする横スクロール版

縦帯状に切り換わる

ブルパップ	エビフライ	パチンコ玉	アカ矢	ウイロー	センナリ	キシメン	アオ矢	Bウイロー	ナゴヤコーチン
レイドックで一般的なミサイル。合体中はブルドッグ	前2方向に出る。地雷のような働き。名古屋名物？	移動している方向に飛ばせる。合体中は方向制御可能	単に横に飛ばすのみ。か弱い武器。見にくいのも難点	進行方向に飛ぶ。抹茶、小倉、桜など七色に変化する	バリア代わり。名古屋のドラ焼き風お菓子がモチーフ	レーザー。見た目が細いのでむりやりキシメンに命名	地面から出る敵に向かう誘導ミサイル。見分けにくい	後ろ攻撃用。合体中は空中物に誘導ミサイルの働き	貫通力をもつ強力な武器。合体中は尾長コーチンに

DOCKING

縦と横に合体できる。いずれも武器が強力になり、いうことなし

この4つは、ぜんぶファンダム班が制作を担当しているプログラム系のコーナー。今月は基本的なアドバイスを。

■ファイルとは

ディスクを入れずに本体を起動して、BASICの画面が出てから付録ディスクを入れ、

files

と打ちこんでリターンキーを押してみよう。付録ディスクの「内容」がずらずらっと表示される。今月はこれがぜんぶで84本ある。この1本1本が「ファイル」と呼ばれるものだ。

ファイルには、グラフィックデータやメッセージのデータ、マシン語プログラム、BASICプログラム、そのほか、いろんなファイルをひとまとめにした小難しいものなど、いろいろな種類がある。しかし、ファンダムGAMESなど、4つのコーナーで扱っているファイルは、すべてBASICで扱えるわかりやすいものばかりだ（ただし、121ページの表に出ていないシステム用のファイルはBASICでは扱えない）。

■BASIC画面から呼び出す

具体的にいうと、AVフォーラムの「EARTH」というファイルがSCREEN5のグラフィックデータであるだけで、ほかはぜんぶふつうにLOADできるBASICプログラムなのだ。この「EARTH」にしても、「EARTH-L2．AV」というBASICプログラムが実行中にBASICの命令で読み出している。

だから、この4つのコーナーをよく使うユーザーは、いちいち付録ディスクのシステムを立ちあげなくても、BASIC画面から直接ファイルを読みこんで使うといい。それに、今月も2本、付録ディスクのシステムと相性の悪い作品（『体操人類マットマン』、『激走BATTLE』）があって、これは直接読みこんで走らせるしかない。

■便利なファンクションキー

BASIC上で、ディスクのファイル一覧を出したり、LOADしたり、などがやりやすくなるファンクションキー設定プログラムを「FUNCTION.SBY」として今月のディスクに収録してあるので試してみよう（使い方は48ページ）。

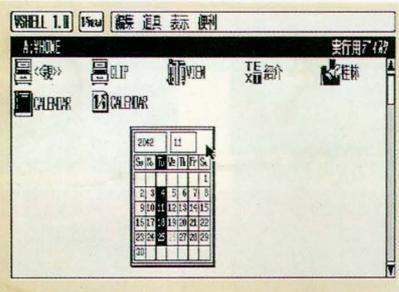
ところで、この付録ディスクのメニューから各プログラムを呼び出して動かしていると、よく理由のわからないエラーが出ることもあるらしい。それは機種のせいかもしれないし、ディスクドライブのヘッドが汚れているせいかもしれないし、もっとほかの理由かもしれない。しかし、いずれにせよ、とりあえず、電源を切って、BASICを立ちあげ、直接ファイルをLOADして実行してみよう。それでもうまく動かなかったら、そのディスクはほんとうに不良品かもしれないので、編集部に問い合わせてほしい。

今回は紙芝居部門から１作品でおじゃる

紙芝居部門の『空を見る気持ち』を見るには、まずフォーマットずみの新しいディスクを用意するでおじゃる。つぎに付録ディスクのCGコンテストを選んでスペースキーを押していくとコピーを始めるマロ。画面の指示にしたがってコピーが終わったら、コピーしたディスクを入れてリセットしてたもれ。すると、変な文字が表示されたのち「Extract?（Y／N）」と表示されるので「Y」キーを押すマロ。これで解凍作業が始まるでおじゃる。すべてが終わって「OK」の文字を表示したのちもう１度リセットすると始まるマロ。「P.I C」という拡張子はCGツールで読めるファイルです。

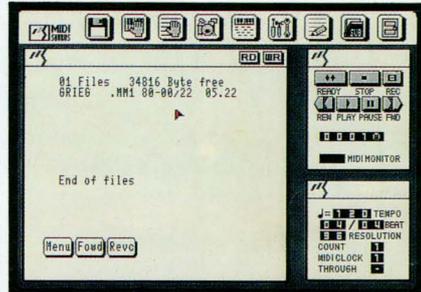
MINI（車の愛称）が美しいＣＧでおじゃる

MSXViewで使用できるカレンダー

アスキーから発売中のターボR専用ソフト『MSXView』で使用する「デスクアクセサリ」（DA）の「CALENDAR」が入っている。これを使うには、まずBASIC上で付録ディスクに入っている「COPYDA．BAS」をLOADし、実行させる。これが『MSXView』にコピーするプログラムだ。メッセージどおりにやると、付録ディスクからふだん使っている『MSXView』のディスクにコピーされる。それで全部終わり。新ターボRのA１GTは、付属の『MSXView』用のディスクに、もちろんハードディスクもさっきと同じようにコピーすればOK。

使用方法は「本」の絵文字のファイルの中に入っている

グリーグ作曲のMIDI演奏用データ

先月は、ディスクの容量のパンクで掲載を断念したMIDI演奏用データ・グリーグの『ピアノ協奏曲』を収録。これを実行するには、ビッツー発売の『MIDIサウルス』が必要。また、このデータはローランドのCM-32L用である。

ソフトを準備したら、ディスクを選び、付録ディスクをディスクドライブに入れて「Load」、つぎに「Mall」を選べば、データを読みこんで終了。あとはスタートさせるだけ。なお、このデータはビッツーから発売の『スコアサウルス』に収録のものと同じ。また、新機種A１GTにも対応予定だが、いまのところ詳細は未定だ。

付録ディスクからMIDIの全ファイルをロード

「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集！

募集❶〈物語係〉

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまとめたいと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。そろそろ10月情報号のがきているけど、よいものばかりだ。しめきりは毎月末日。

募集❷〈BGM係〉

タイトルで流れている軽快なBGMに新しいメロディをつけて楽しもうという企画。このプログラムは、BASIC上からファイル名「TITLEBGM．FM」で呼び出すことができ、そのFM1、FM5のMMLを書き換えることでかんたんに行える。リズムが同じでも、違ったメロディというのはおもしろいでしょ。投稿は「FM音楽館」と同じ方法で（81ページ参照）。これも毎月随時募集。

募集❸〈そのほか何でも係〉

上記のほかに、ディスクの中に入れることができるものならなんでも大歓迎。『MSXView』で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。とくに、最近のハガキを読んでいるとパソコン通信で得られるツールにずいぶん関心をもっている人が多く、30才以上の人の手紙もいままで以上に増えている。どうか、学校の先生やいろんなMSXにたずさわっている人たちにお願いします。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載など積極的に行っていく予定なので、ご協力を。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるソフトなど、とにかくMSXのためになるものなら随時受けつけ中！

●応募方法

いずれも、①応募の項目番号、②住所（〒も）・氏名・年令・電話番号を明記して以下のあて先に送ってほしい。

また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準ずるかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集。こちらもよろしく！

あ て 先

〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「スーパー付録ディスク○○」係

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2+以降、★ターボR専用に対応しています。 🎵のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備　考
オールディーズ	――	縦スクロールシューティング 横スクロールシューティング	『あーぱーみゃあどっく』縦スクロール版 ☆『あーぱーみゃあどっく』横スクロール版	AM_RUN .XB AM_RUN .BAT MYADOC .LZH ※この3本のファイルだけでは「あーぱーディスク」は作れません。かならず、小メニューのメッセージに従ってください。	新しい何も入っていないフォーマットしたディスクを用意し、小メニューの「あーぱーディスク作成」でゲームディスクを作ってください。詳しいは方法は119ページをご覧ください。※「AM_RUN．XB」のファイルはコピー用、「AM_RUN．BAT」は圧縮されている『あーぱーみゃあどっく』をふつうの状態に変身させる用、「MYADOC．LZH」は30近いファイルが1本に圧縮された『あーぱーみゃあどっく』(縦横両方あり)本体のものです。
ファンダム・GAMES	ファンダム(P32〜)	掲載の全プログラム	目玉焼きだ!! ●SUNDIVE ちゅうがえり大作戦! ●壁打ちピンポン ●3² ●ボクは忍者 猫、さがしてよぅ〜 ●Märchen THE TOWER OF ANGEL ●体操人類マットマン HIQURE ●激走BATTLE	MEDAMA//.FDG SUNDIVE .FDG CHUGAERI.FDG PINGPONG.FDG 3^2 .FDG NINJA .FDG NEKOSAGA.FDG MARCHEN .FDG ANGEL .FDG MATMAN .FDG HIQURE .FDG G-BATTLE.FDG	BASICプログラムです。
ファンダム・サンプルプログラム	BASICピクニック(P28)	掲載プログラム	アナログ時計	TOKEI .BPY	BASICプログラムです。
	マシン語の気持ち(P51)	掲載プログラム	●フックのサンプル	EASYPIPO.BAS	BASICプログラムです。
	スーパービギナーズ講座(P46)	掲載プログラム	●ファンクションキー設定プログラム	FUNCTION.SBY	BASICプログラムです。
	アルゴリズム甲子園(P50)	テーマプログラム	●Orcのアルゴリズム	BADVSCOM.ALG	BASICプログラムです。
FM音楽館	FM音楽館(P72)	掲載プログラム	●MADNESS🎵 ●夜明け2🎵 ●HAPPY DAY🎵 ●ハウスミュージックふうサティ「ジムノペディ#1」🎵 ●ファイナル・ファンタジーIII『祭壇の洞窟』🎵	MADNESS .FM YOAKE2 .FM HAPPYDAY.FM GYMNO-JL.FM SAIDAN .FM	BASICプログラムです。 本誌「FM音楽館」掲載の「ハイスクールララバイ」はディスクに収録されていません。 ※前号につづいてタイトルBGMが「TITLEBGM.FM」というファイル名で収録さています。BASICをたちあげて直接読みこんでください。
AVフォーラム	AVフォーラム(P104)	掲載全プログラム	●規定&自由部門 ●今月の1本「地球」	NOVEMBER.AV EARTH-L2.AV EARTH	BASICプログラムです。
ほほ梅麿のCGコンテスト	ほほ梅麿のCGコンテスト(P100)	掲載CG	空を見る気持ち	CG_RUN .XB CG_RUN .BAT MINI .LZH ※この3本のファイルだけでは動きません。	新しい何も入っていないフォーマットしたディスクを用意し、それにコピーしないと見ることはできません。詳しい方法は120ページをご覧ください。※「CG_RUN．XB」はコピー用、「CG_RUN．BAT」は圧縮されているCGをふつうの状態に変身させる用、「MINI．LZH」は圧縮さたCG本体のものです。
MSXView	――	「MSXView」上で動くアプリケーション	★拡張デスクアクセサリ(DA)+PageBookで読むDAマニュアル	CALENDAR.DA CALENDAR.BOK COPYDA .BAS	アスキーから発売されている「MSXView」が必要。ターボRでないと動きません。
パソ通天国	パソ通天国(P89)	誌上で紹介しているフリーウェア	mabTerm Ver.2.00(通信ソフト) 98アタッカーズ(ゲーム) PMext Ver.2.22(解凍ツール)	MT200DOC.LZH MT200M .LZH MT200R .LZH 98ATTACK.LZH PMEXT222.COM	MSX-DOSのディスクを作り、左の5ファイルをコピーしてお使いください。くわしくは91〜92ページをごらんください。
ゲーム十字軍	ゲーム十字軍(P16)	ビッツーによる十字軍トビラCG		MFAN11 .SC7 MFAN11 .PL7	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読み込むことはできません。
あてましょQ	――	ゲームのキャラ当てクイズ		Q .PIC Q .PL5	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。
B:	――	編集後記			
オマケ	――	『MIDIサウルス』の音楽データ	グリーグ・ピアノ協奏曲	GRIEG .MM1 GRIEG .MM2 GRIEG .MM3 GRIEG .MM4 GRIEG .MM5 GRIEG .MM6 GRIEG .MM7 GRIEG .MM8 GRIEG .MM9 GRIEG .SUF	ビッツーから発売されている『MIDIサウルス』が必要。このデータはローランドのCM-32L用です。また、11月に発売予定のパナソニックのFS-A1GT(新ターボR)にも対応になる予定です。

※拡張子に「LZH」のつくものは、フリーウェアの『LHA』を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉崎栄泰さんの制作したアーカイバ・ソフトです。

FAN・CLIP・

ゲーム業界のペレストロイカ

CGデザイナー木村明広の所属する「仕事場」ライトスタッフ

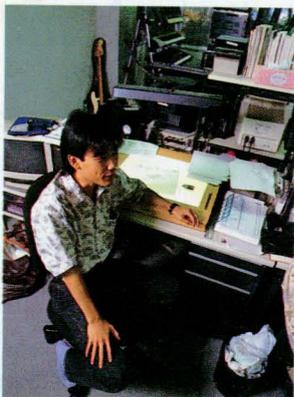
青山さん(左)と木村さん。ライトスタッフは、コンクリートむきだしのサイバーパンクなビルにあり、2階(写真)が営業部、3、4階に開発室がある。今年の6月に越してきたばかり

木村明広さん。21歳。エメドラ、アルシャークのグラフィックイメージはこの人の作品。会員77人を抱えるファンクラブまである。12歳から21歳の、絵の好きな女の子が中心。「100人来たけど削ったんです」。ひええ

付録ディスクのCGをかいている木村明広さんは、ライトスタッフというソフトハウスに「所属」している。

「開発部デザイナー・木村明広」という名刺もあるくらいだから、世間一般からすると「社員」なのだが、桑田真澄をジャイアンツの社員とはいわないのと似たような理由で「社員」とは呼びにくい。そして、ジャイアンツを会社とはいわないように、ライトスタッフも「会社」とは呼びにくい。

†

ゲームを作り出す人々をなんといえばいいのか。いろんな呼び方があるが、ここではうんとミーハーに「クリエイター」と呼ぶことにしよう。

木村さんの仕事場。鉛筆でかいてスキャナで読みとってCGにしていく。ゴミ箱のコンビニの袋がいそがしさを物語っている

写真・浜野忠夫

どうやったらクリエイターになれるのか。木村さんの場合はこうだった。

高校生のころ、PC88SRと『ダビンチ』とデジタイザ(点と線のデータを入力するための機械)を手に入れ、小学館『ポプコム』にCGを投稿した。これが第1歩。そのうち、声をかけられ、ポプコムでバイトをはじめた。これが第2歩。カットや攻略マップなどもかくようになり、前後して、ポプコムでRPG『サバッシュ』の企画が持ち上がった。このオープニングとエンディングのグラフィックを担当したのが、第3歩。その縁で『エメラルド・ドラゴン』(スタッフはほぼおなじ)のグラフィックをやって、第4歩。ご存知のとおり、これが木村さんにとっての出世作となった。

†

5歩目で、ライトスタッフの旗揚げに出会った。名前は、right stuff(正しい資質)から来ている。

「たとえば、いま、パソコンソフトの定価はそれを開発した時間に換算して決められていますが、これは一般の市場原理にあわない。(そのほか、業界全体に未成熟な点が多く)このままでは、いつまでたっても二流産業です。わたしたちは、この体質を変えていきたいのです」(ライトスタッフ取締役営業本部長・青山勝治さん)

そのために、ライトスタッフは新しいソフトハウスの形を試みている。

その1つが開発スタッフのフリーランス化だ。開発社員は会社と作品(ゲーム)ごとに契約し、原則として前払いで印税をもらう。作品が売れなかったり、できなかったりしても、ふつうの会社と同様、最低保証の給料は出す。

「わたしたちは法人としての著作権を持ちません。開発スタッフ1人1人が著作人格権を持ち、会社は、その独占使用許諾を持つシステムです。このやり方はへたをすると、たいへん危険なことはわかっています。会社の存続をかけた試みなのです」(青山さん)

個人の著作権を保護することにこだわるのは、それがスタッフのやる気と自己管理に結びつき、ひいては、作品の質に反映すると考えるからだ。

ところで、MSXの予定はないのか。「気持ちはありますが、新参者なので情報がなくまだ動けません。しかし、アグレッシブ(積極的)に活動中です」

ゲームはすでに文化であり、ゲームソフトは商品というより作品だ、という青山さん。これもライトスタッフの理念の1つ

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人+鴇田洋志+引田伸一+福成雅英+諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
岡田忠博+奥義之+川井田茂雄+川尻淳史+笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和+浜野忠夫
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田亜季+デザイラ〈釜田泰行+柳井孝之〉+TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山つつじ+成田保宏+南辰真
COVER ARTIST
佐藤任紀+元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三+大嶋一成
FINISH DESIGNERS
(有)あくせす+(株)ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社
●付録ディスク制作
SYSTEM PROGRAMMER
上岡啓二(UKP)
TITLE CG DESIGNER
木村明広(ライトスタッフ)
TITLE BGM COMPOSER
山藤武志(STING)
DISK MAKER
化成バーベイタム(株)

EDITORIAL A:(エーコロン)

◆MSXの新機種が発表された。ViewとMIDI端子が付いて、RAM512KバイトのターボR。いろんな見方があるだろうが、ヤナーエフでもエリツィンでもなく、ちょうどゴルバチョフだったと思う◆個人的には、PLAY文でMIDI信号が出せる、という点が興味深い。はやく試したくてうずうずしている◆ところで、もと十字軍のボスのMクンが毎週木曜日夜10時ころ、あるAMラジオ番組にスカトロなんとかというニックネームで登場しているらしい。編集部は文化放送が入りにくいのでよく聴こえないけど。

AD★INDEX

イースI
イースII
イースIII

SORCERIAN
ソーサリアン

NOVEMBER 11 情報号
第5巻第11号(通巻56号)
第三種郵便物認可
編集人 山森 尚
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代)
定価980円 (本体951円)

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—02